2,–DM Nr. 13/30.3.1982

Walt Disneys MICKY MAUS

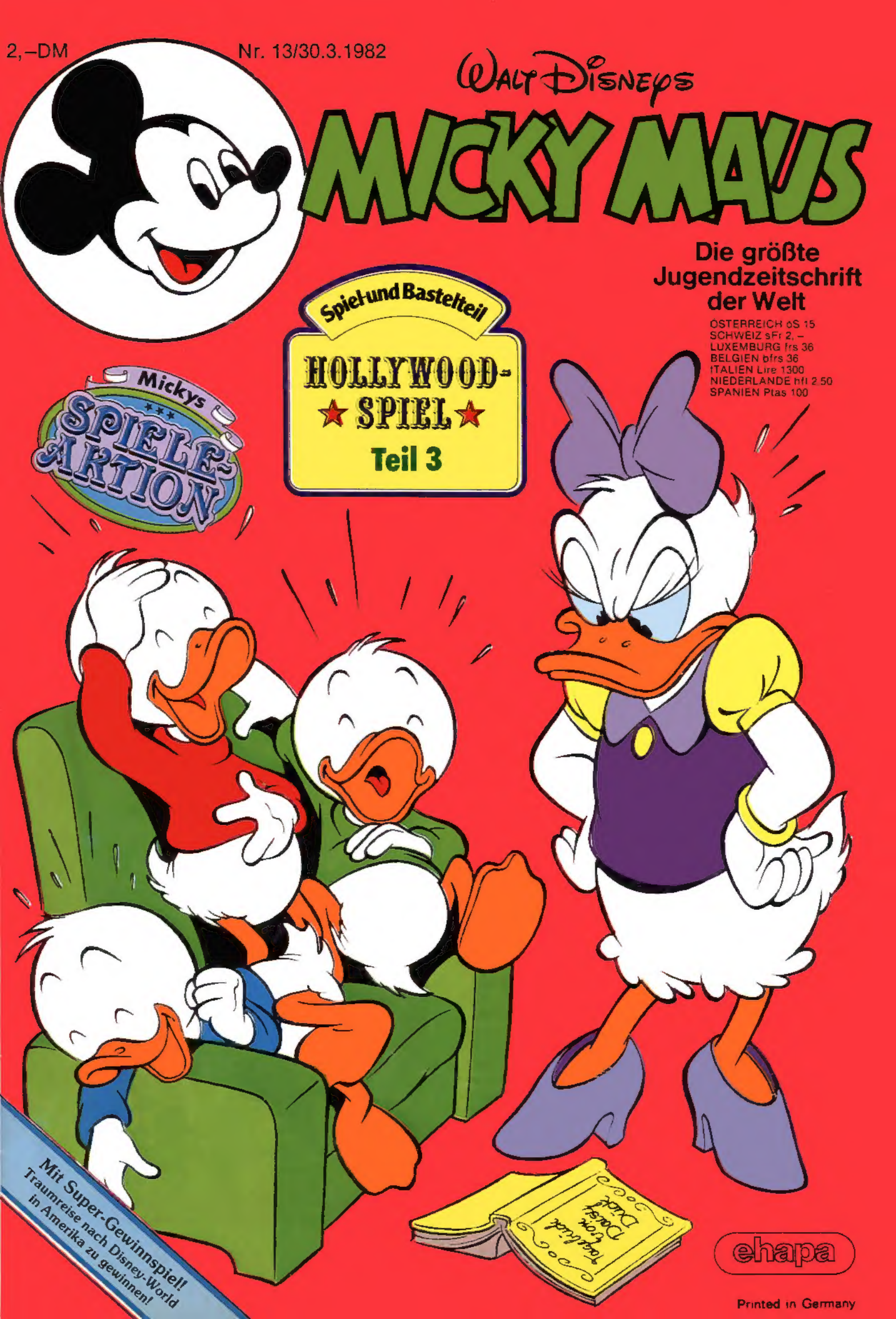
Die größte Jugendzeitschrift der Welt

ÖSTERREICH öS 15
SCHWEIZ sFr 2,–
LUXEMBURG frs 36
BELGIEN bfrs 36
ITALIEN Lire 1300
NIEDERLANDE hfl 2.50
SPANIEN Ptas 100

Spiel- und Bastelteil

HOLLYWOOD-★SPIEL★ Teil 3

Mickys SPIELE-ARTION



Mit Super-Gewinnspiel! Traumreise nach Disney-World in Amerika zu gewinnen!

ehapa

Printed in Germany

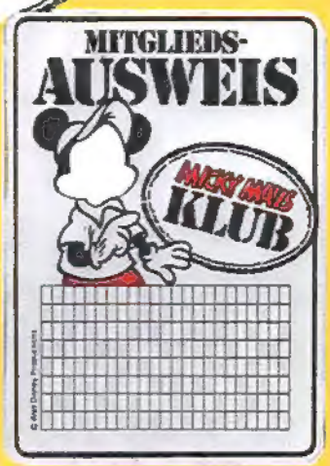
Nach Art von Geheimagenten:

Der Micky-Maus-Klub-Ausweis

MICKY MAUS KLUB

Das ist der neue MMK-Ausweis. Und das Besondere an ihm:

Mit dem Codeteil in seiner unteren Hälfte könnt Ihr die Geheimnachrichten entschlüsseln, die immer wieder auf dieser Seite erscheinen!



Das ist z. B. eine solche Geheimnachricht:

```
LBierbohem ForberuBonn-
Oden!Sport Gewinnofalch
genhut drine PSauchle !
mWitzAdeem MineBugenor
O MiMK-BalusOwehKiss!!e
Auluf EdenrBruchchosuta
balengosKalamat Bleger-
Egelo--?S afeBrotteige!
```

Und so wird sie entschlüsselt: →

Schon im nächsten Heft gibt's wieder ein großes MMK-Preisausschreiben!

Dazu gehört natürlich wieder eine Geheimnachricht. Wer die entschlüsselt, kann tolle Extra-Preise gewinnen!
Den MMK-Ausweis gibt's für drei Schnipps bei der
Micky-Maus-Zentrale
Postfach 1215
7000 Stuttgart 1

© Walt Disney Productions

LIEBER GOTT, BITTE LASS MICH MORGEN KEINE 6 SCHREIBEN!

WEISST DU, WAS GOTT AUF DIESES GEBET WAHRSCHEINLICH ANTWORTEN WIRD? „HÖR MAL, WENN DU VOR DER NÄCHSTEN ARBEIT MEHR LERNST, WIRST DU GANZ VON SELBST KEINE 6 MEHR SCHREIBEN."

DENN GOTT MÖCHTE, DASS WIR UNS IN VIELEN DINGEN SELBST HELFEN. ER HAT EINE GANZE MENGE AN FÄHIGKEITEN IN UNS HINEINGESTECKT. WAS WIR TUN KÖNNEN, WILL GOTT NICHT TUN.

ABER, DAMIT WIR UNS NICHT MISSVERSTEHEN: MIT DEINEN BITTEN BIST DU BEI GOTT AN DER RICHTIGEN STELLE. DU KANNST IHM ALLES SAGEN, AUCH DEINE NOT, DEINE ÄNGSTE. ER HAT VERSPROCHEN, DASS ER DIR HELFEN WILL, WENN DU NICHT MEHR WEITER WEISST.

ER KANN HELFEN, WEIL ER STÄRKER IST. AUCH STÄRKER ALS DEINE ANGST, UND ER IST NICHT WEIT WEG. ER IST IMMER EINE HANDBREIT NEBEN DIR.

GERN SENDEN WIR DIR DEN KALENDER „FACTS '82" ZU. EIN KALENDER FÜR LEUTE, DIE SINN UND ZIEL FÜR IHR LEBEN SUCHEN. KOSTENLOS, VERSTEHT SICH. SOLANGE VORRAT REICHT.

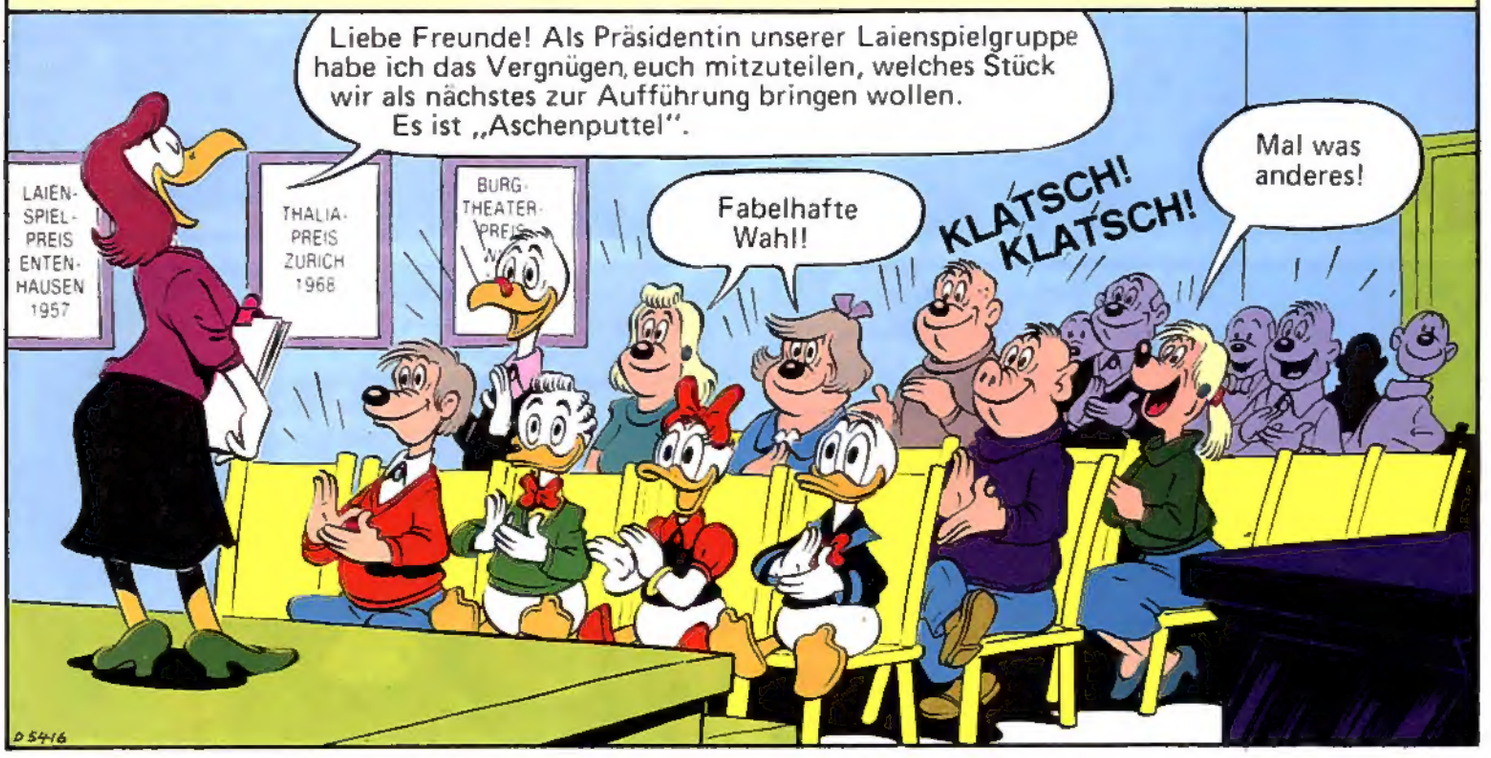
SCHREIB AN: AMG, POSTFACH 101372, 5620 VELBERT 1

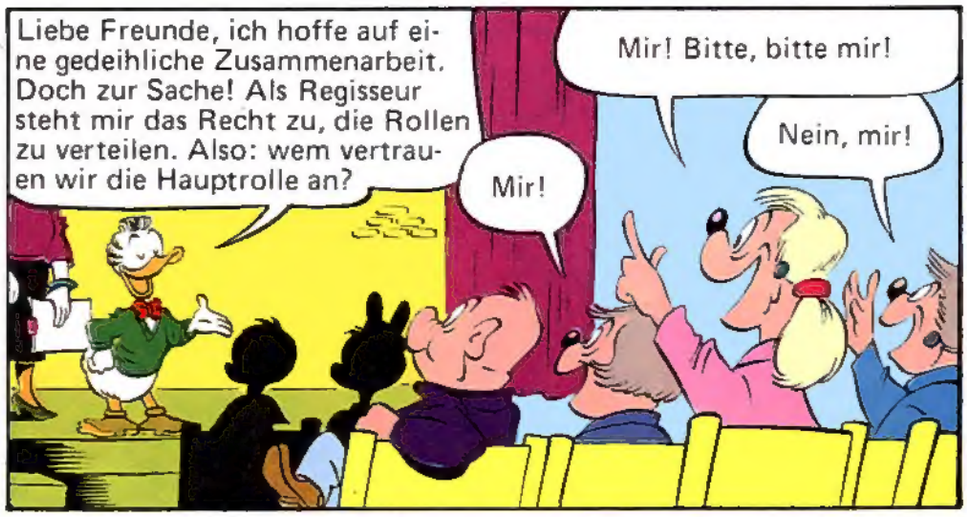
© Walt Disney Productions

WALT DISNEY

DONALD DUCK

Theaterfreuden





Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt). Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Spiel- und Bastelteil: Ulf Vogel, Manfred Bäumchen.
Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 83,–, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 46,80 (PSchA Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen. Copyright 1982 Walt Disney Productions.
Code Moral EUROPRESS JUNIOR Brüssel

Nämlich Fräulein Daisy Duck!
Oh!
Pah!
Keinen Streit bitte! Die Entscheidung liegt beim Regisseur.
Als nächstes wäre die Rolle der Stiefmutter zu vergeben. Wer meldet sich freiwillig?
Keiner will die Stiefmutter sein? Und wie ist es mit den beiden bösen Schwestern?
Gut, Gustav! Ich würde die Stiefmutter spielen.
Aber nur, wenn die Vizepräsidentin und die Schriftführerin die bösen Schwestern spielen.
Hört! Hört!
Wie mutig, meine Damen! Ich bewundere Sie!
KLATSCH! KLATSCH!
Wir kommen jetzt zu den männlichen Rollen. Da wär' zunächst der Prinz!
Ich lern' Tag und Nacht, wenn ich die Rolle krieg'!
Ich auch!
Ich auch!
Ich würde meinen, wir nehmen Donald. Er ist einer unserer besten Schauspieler und paßt in der Größe am besten zu unserer Daisy.
Ja, das find' ich auch!
Hm!
Ich bin da anderer Meinung. Meiner Vorstellung nach muß der Prinz von stattlicher Statur sein und eine echt märchenhafte Ausstrahlung haben.

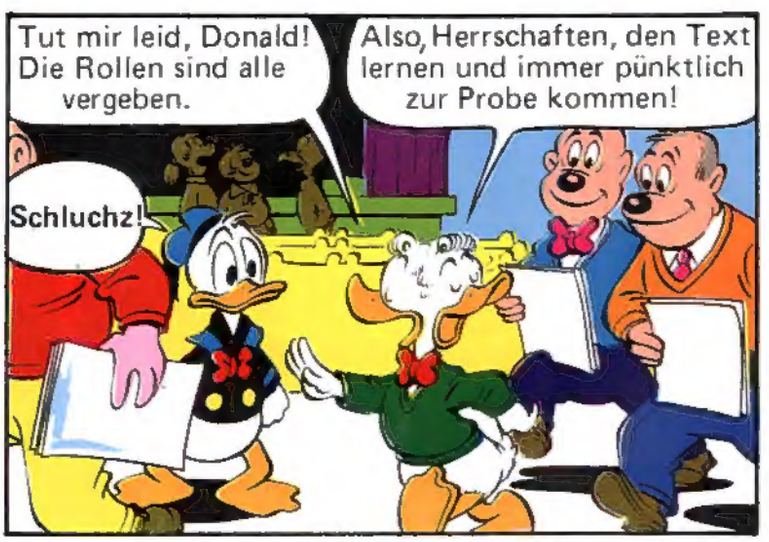
Wir brauchen einen... einen, sagen wir einen noblen Typ, dem alle Herzen zufliegen, eine Art Sonntagskind. So kann man Donald wirklich nicht nennen, oder wie seh' ich das?

Ich sehe es sicher richtig. Und da die Entscheidung bei mir liegt, entscheide ich auch und gebe die Rolle des Prinzen Herrn Schnäbelein.
Oh, ich bin überglücklich!

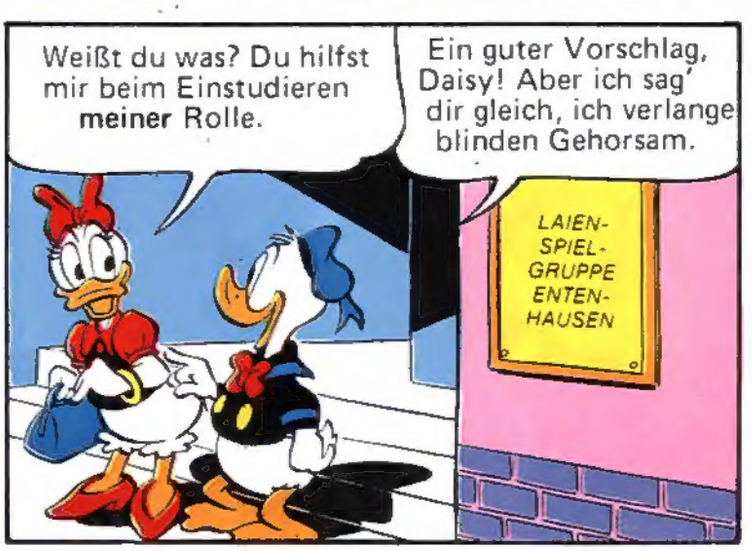
Bitte antreten für die Nebenrollen!

Und für die stummen Rollen!

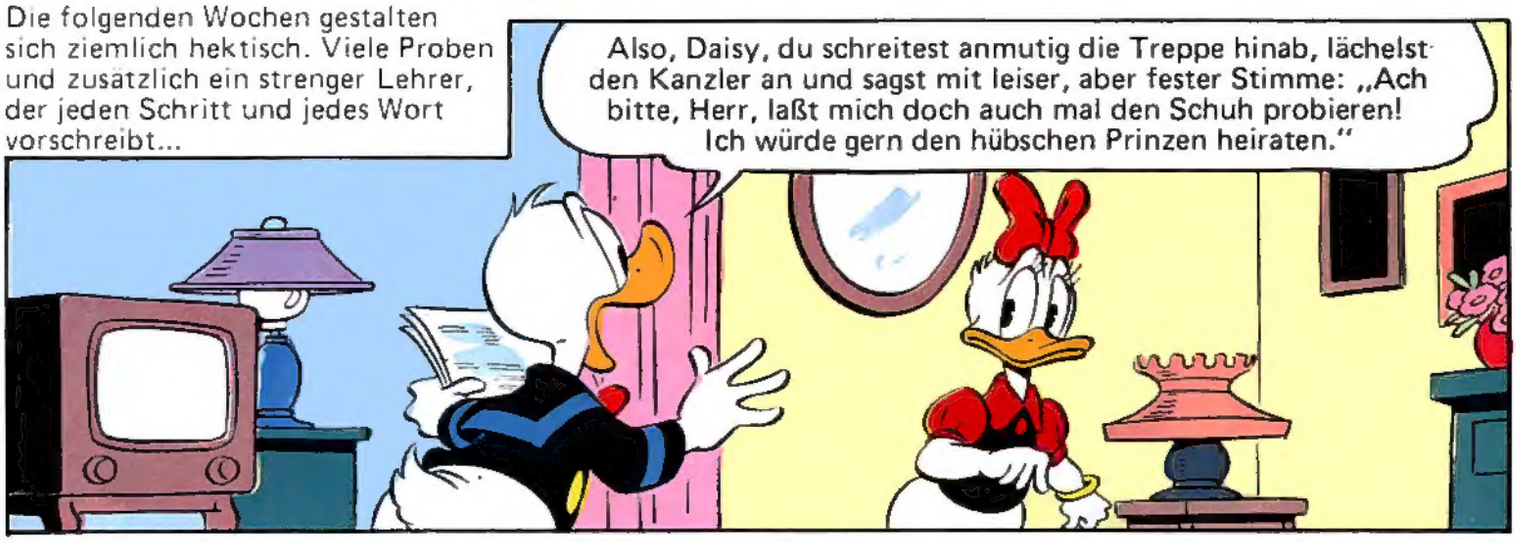
Und für die unter „ferner wirkten mit"!
Und ich? Krieg' ich keine Rolle?

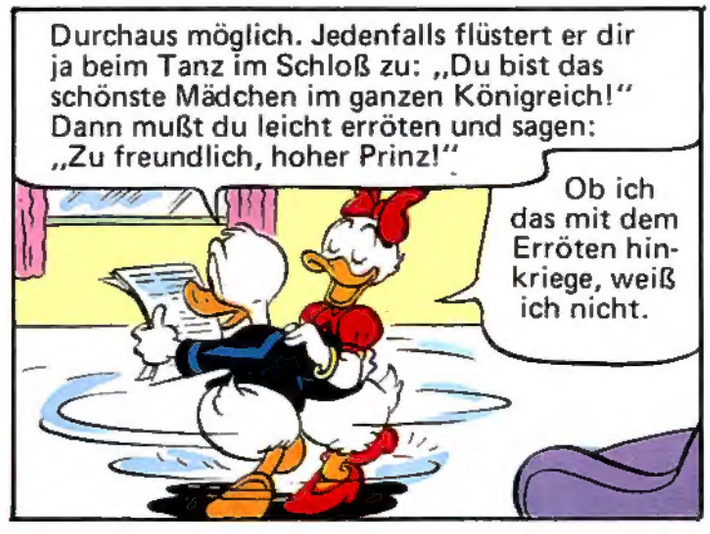

Tut mir leid, Donald! Die Rollen sind alle vergeben.
Also, Herrschaften, den Text lernen und immer pünktlich zur Probe kommen!
Schluchz!

Es ist wirklich ein Jammer, Donald, daß Gustav keine Rolle für dich gefunden hat!
Er wird nicht lang gesucht haben!


Weißt du was? Du hilfst mir beim Einstudieren **meiner** Rolle.
Ein guter Vorschlag, Daisy! Aber ich sag' dir gleich, ich verlange blinden Gehorsam.
LAIEN-SPIEL-GRUPPE ENTEN-HAUSEN

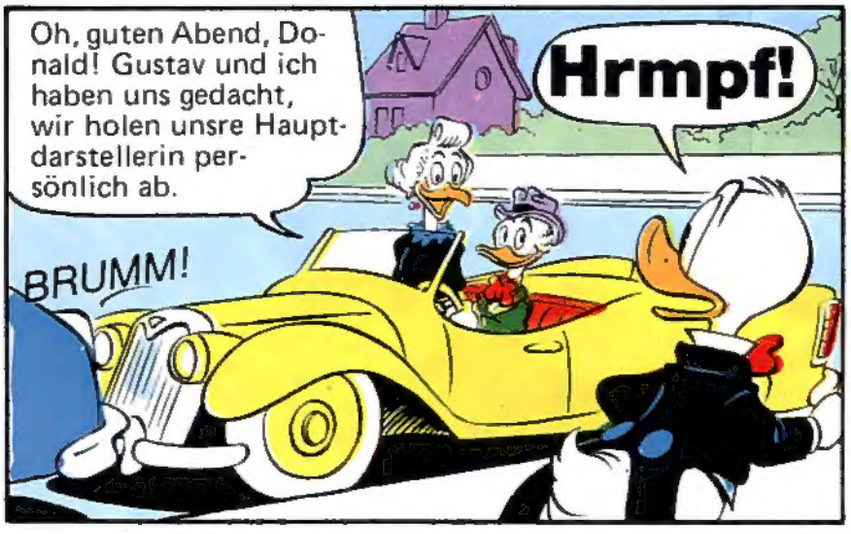
Die folgenden Wochen gestalten sich ziemlich hektisch. Viele Proben und zusätzlich ein strenger Lehrer, der jeden Schritt und jedes Wort vorschreibt...





So kommt der Tag der Premiere heran...
Daß ich Daisy mit einem Taxi abhole, wird sie zu schätzen wissen, denk' ich. Ist ja nicht billig so was!
TAXI
BRUMM!

Warten Sie bitte! Ich komme gleich wieder.
DAISY DUCK

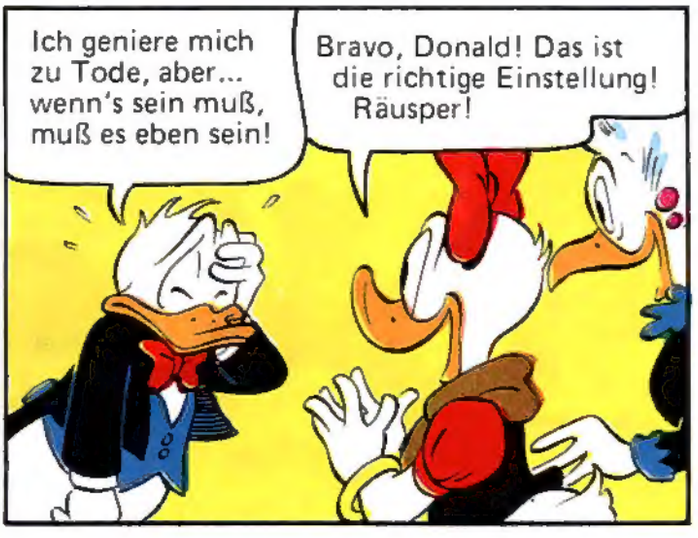

Oh, guten Abend, Donald! Gustav und ich haben uns gedacht, wir holen unsre Hauptdarstellerin persönlich ab.
Hrmpf!
BRUMM!

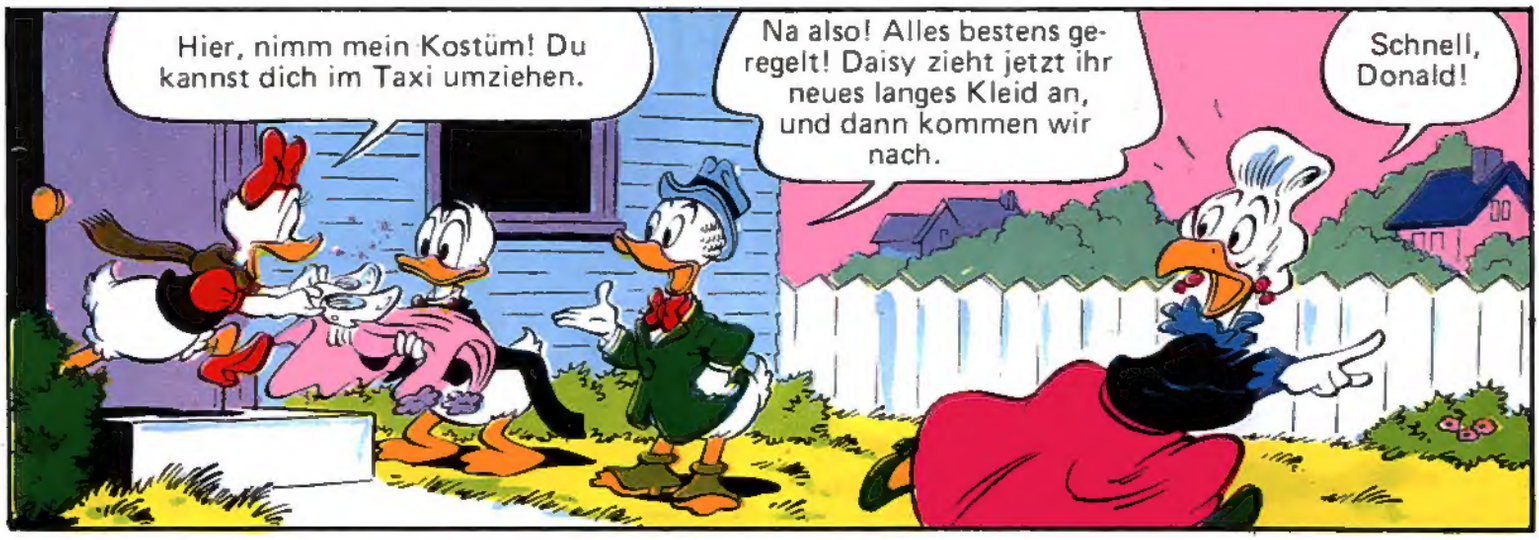
Räusper! Ich bin todunglücklich, Gustav, aber vom vielen Proben bin ich stockheiser. Ich kann heute auf keinen Fall auftreten.

Du mußt aber! Du hast doch die Hauptrolle!
Da probe ich mit Daisy Tag und Nacht, daß ich die Rolle fast besser auswendig kann als sie, und dann ist alles umsonst!
Hm!

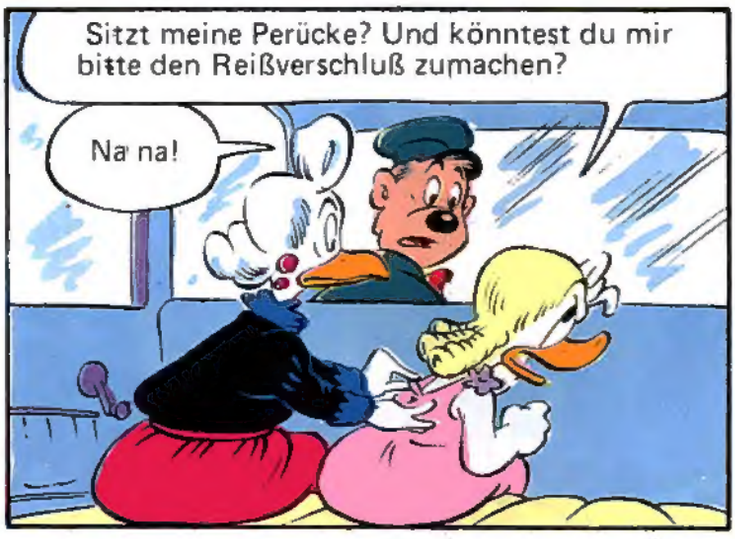
Was heißt umsonst? Wenn du die Rolle von Aschenputtel kannst, dann spiel sie auch!
Nein, nein! Das könnt ihr nicht von mir verlangen.

Doch, können wir! Du mußt die Aufführung retten! Dafür stehst du auch im Rampenlicht auf Brettern, die die Welt bedeuten.
Stöhn!

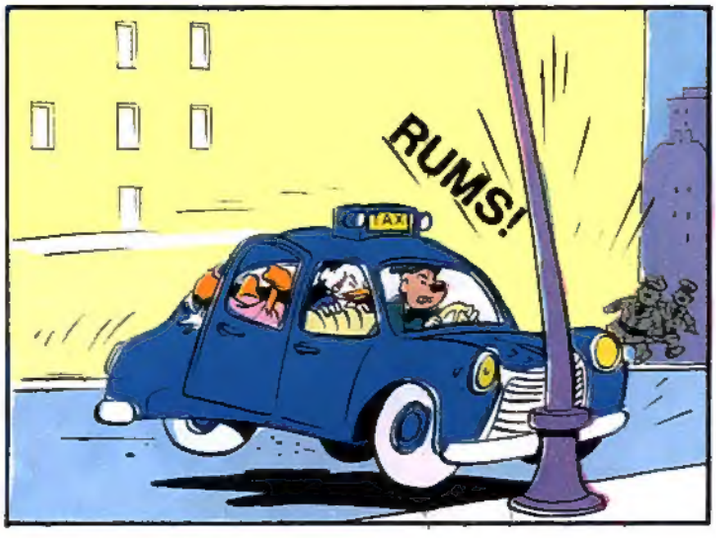

Ich geniere mich zu Tode, aber... wenn's sein muß, muß es eben sein!
Bravo, Donald! Das ist die richtige Einstellung! Räusper!


Hier, nimm mein Kostüm! Du kannst dich im Taxi umziehen.
Na also! Alles bestens geregelt! Daisy zieht jetzt ihr neues langes Kleid an, und dann kommen wir nach.
Schnell, Donald!

Der Ausschnitt ist zu groß. Das ist unschicklich. Und was ist überhaupt hinten und vorn?


Sitzt meine Perücke? Und könntest du mir bitte den Reißverschluß zumachen?
Na na!

Mann, schauen Sie nach vorn!
BRUMM!

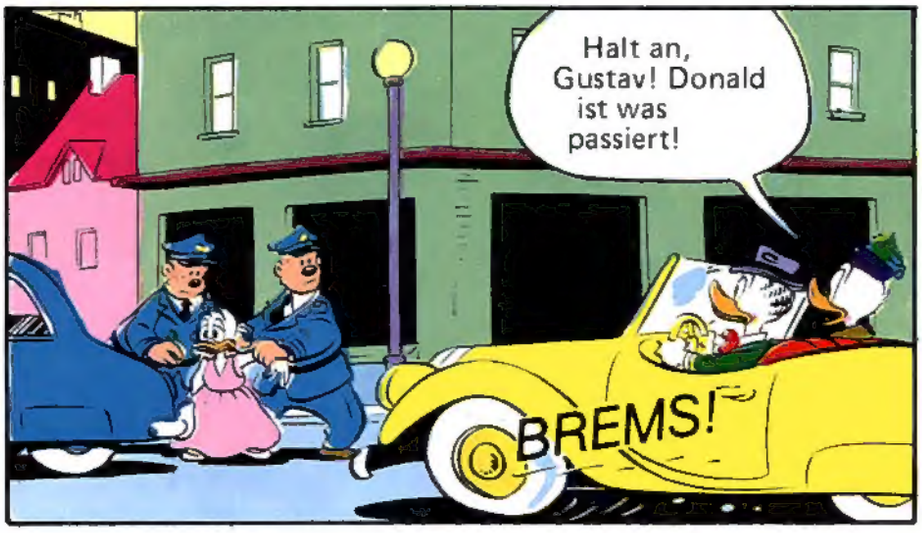

RUMS!

Ist was Ernstes passiert?
Ja, ein junges Mädchen hat's erwischt!

Wo bin ich?
Was es alles gibt!

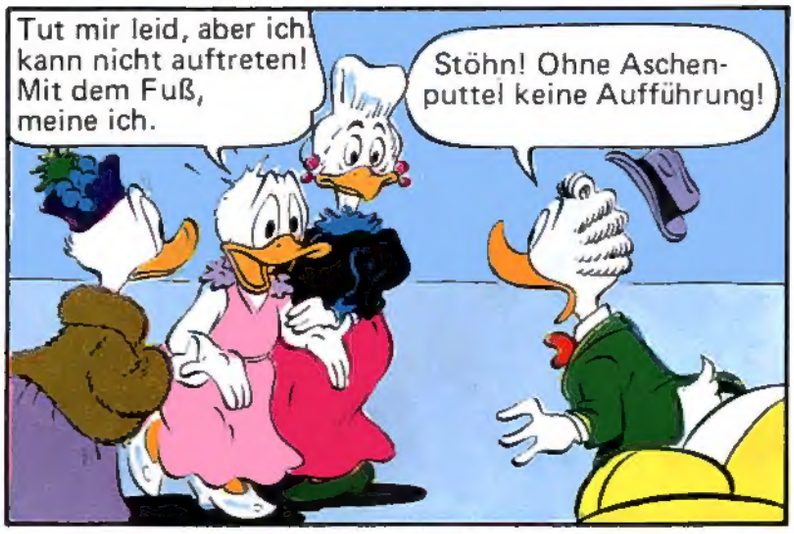
Ach bitte, Herr, laßt mich doch auch mal den Schuh probieren! Ich würde gern einen hübschen Prinzen heiraten.
Donald, komm zu dir!
?!
!?

...hübschen Prinzen heiraten!
Schwerer Schock! Der Verunglückte redet irre!


Halt an, Gustav! Donald ist was passiert!
BREMS!

Alles in Ordnung? Auch der Kopf? Was ist mit deiner Rolle? Kannst du sie noch auswendig?
Kopf ist okay!

Aber mein Fuß nicht! Ich hab' mir den Knöchel verknackst. Aua!


Tut mir leid, aber ich kann nicht auftreten! Mit dem Fuß, meine ich.
Stöhn! Ohne Aschenputtel keine Aufführung!

Schluchz! Es ist zum Verzweifeln! Warum muß **mir** das passieren? Die Aufführung wäre **das** künstlerische Ereignis der Saison gewesen!

Ist denn niemand da, der als Aschenputtel auftreten kann? Ach, hätte ich doch jede Rolle doppelt besetzt!

Moment! Ich weiß Rat! Es gibt einen, der alle Rollen unsres Stückes auswendig kann.
Wer, Donald? Sag schon!
Hierbleiben, Gustav! Gerade du wirst dringend gebraucht.
GRABSCH!
Mein Vetter Gustav ist der Regisseur, und ein Regisseur kann alle Rollen auswendig, weil er ja pausenlos mit den Schauspielern probt.
Aber...
Keine Widerrede! Du spielst!
Bedenke, dafür stehst du im Rampenlicht auf Brettern, die die Welt bedeuten.
Stöhn!
Der Vorhang hebt sich...
Der Ball im Königsschloß! Wunderhübsch, find' ich!
„Ich bin überglücklich! Du bist das schönste Mädchen im ganzen Königreich!"
„Zu freundlich, hoher Prinz!"
Bitte, Donald, benimm dich! Ich hätte viel mehr von der Aufführung, wenn du nicht dauernd kichern würdest!
Kiiiicher!
ENDE

Jetzt gibt es das preisgünstige Film-Sonderheft

Walt Disney Cap und Capper

Für alle, die von dem aufregenden Filmabenteuer so begeistert waren, daß sie gern eine lebendige Erinnerung daran haben möchten. Aber auch für all jene, die noch keine Gelegenheit hatten, Cap und Capper im Kino zu erleben.

Film-Sonderheft Cap und Capper. Jetzt überall im Zeitschriftenhandel!

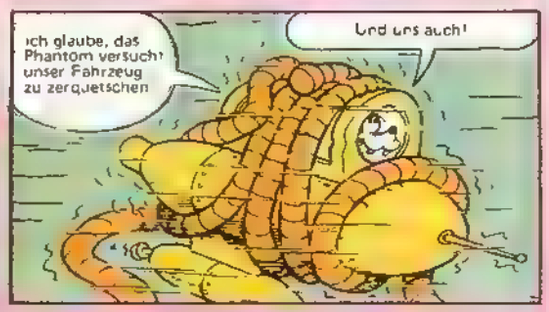
© Walt Disney Productions

Gefährliches Unterwasser-Abenteuer!

Micky und Goofy verfolgen das Schwarze Phantom und erleben dabei eine ganz böse Überraschung.

© Walt Disney Productions

Wie jedesmal mit dem beliebten Auf-kleber!



Und Donald vollbringt ein unfreiwilliges Flugkunststück mit aufregenden Zwischenfällen.

Ja, sie bringt Euch wieder sagenhaft spannende Geschichten die neueste

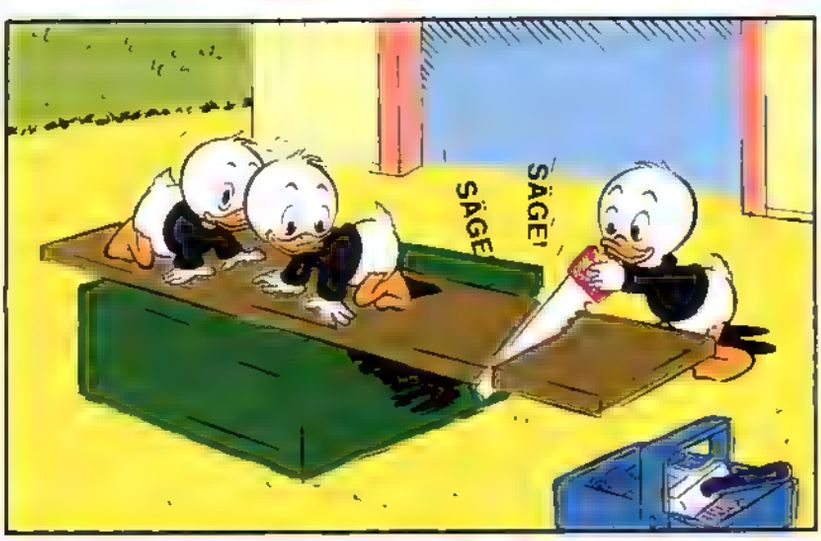
Mickyvision Nr. 3

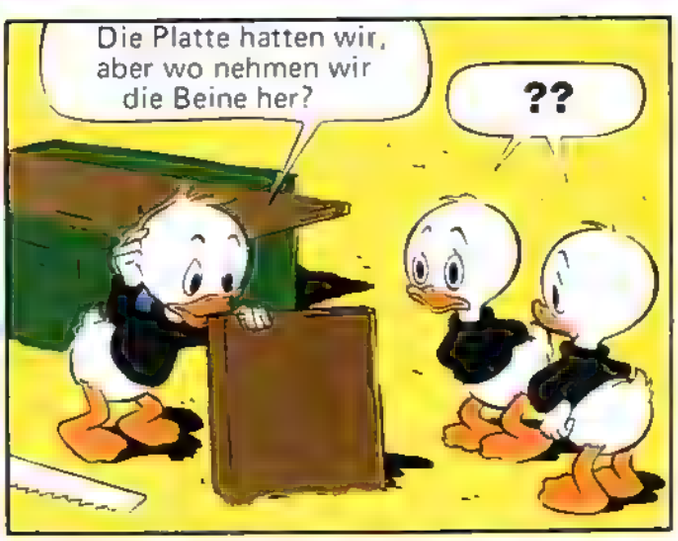
Jetzt beim Zeitschriftenhändler!

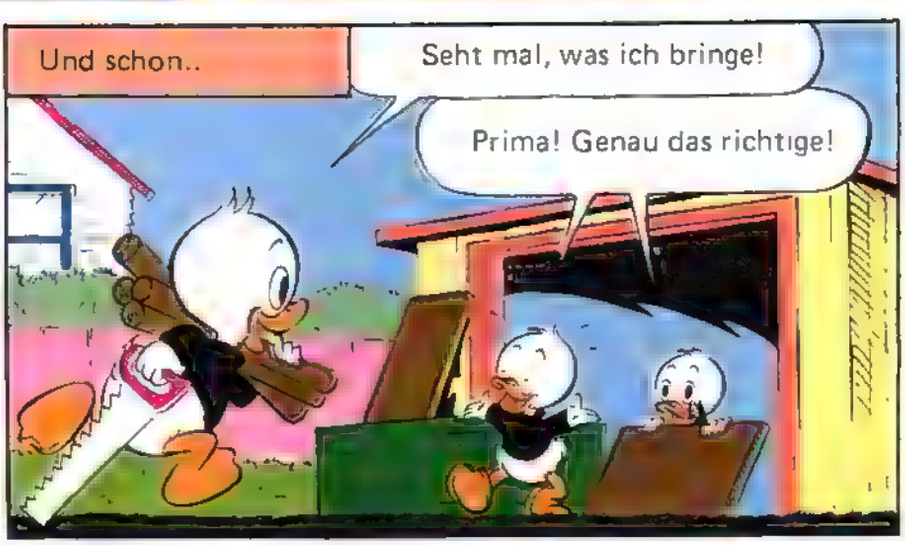
Walt Disneys

DONALD DUCK

Unschuldslämmer







So! Fertig! Alles wieder dicht!
Was wohl die Kinder inzwischen gemacht haben? Hoffentlich keine Dummheiten!
Hilfe!
Aua!
PLUMPS!
Onkel Donald wird staunen! Der sagt ja immer, wir seien als Heimwerker untauglich.
Wie findest du unsern Tisch? Ganz allein gemacht! Steht und wackelt kein bißchen!
Stöhn!
Tut nicht wie die Unschuldslämmer! Ich krieg' euch schon!
Warum hat er wieder seine Wut? Einen Tisch zu basteln, ist doch kein Verbrechen!
ENDE

Walt Disneys

MICKY MAUS

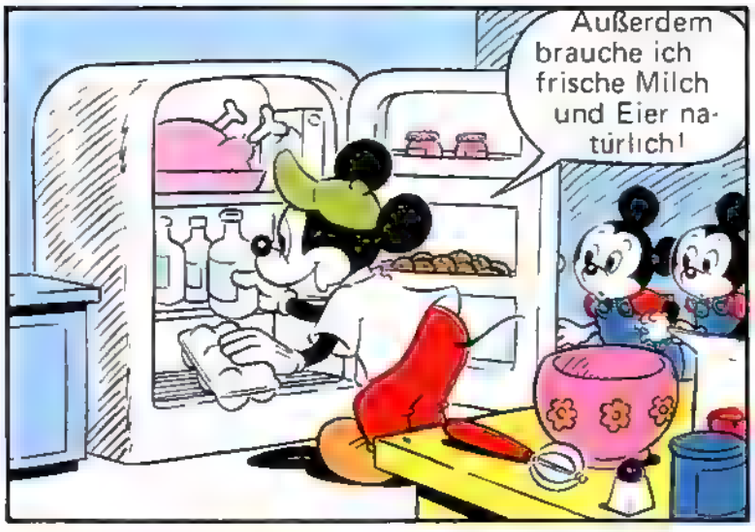
Bittere Medizin

Wenn sie nichts essen kann...
...dann vielleicht was trinken!
Eine gute Idee, Kinder! Ich werde ihr einen Heiltrunk kochen!

Ich kenn' da noch so ein altes Rezept von Tante Minchen! Das wird sie wieder auf die Beine bringen!

Man braucht zwar viele Zutaten, aber ich bin sicher, Minni hat alles im Haus! Ich gehe gleich in die Küche und fange an.

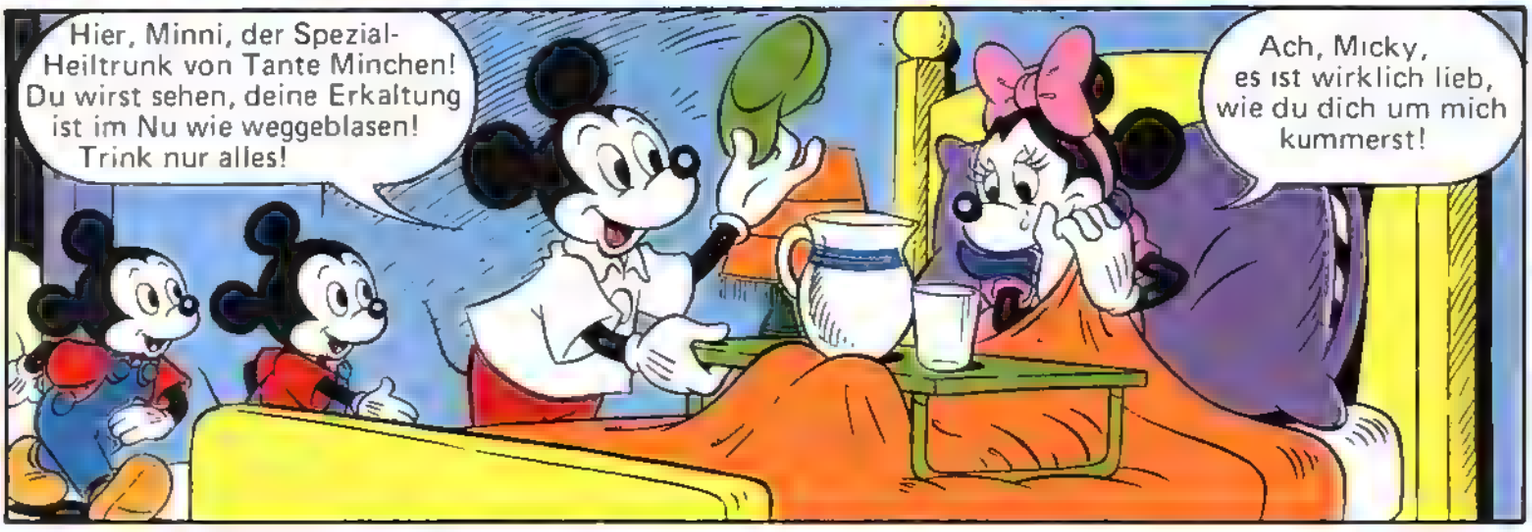
Zuerst brauchen wir Kamille und Salbei, dann grunen Pfeffer und eine Spur Nelken...

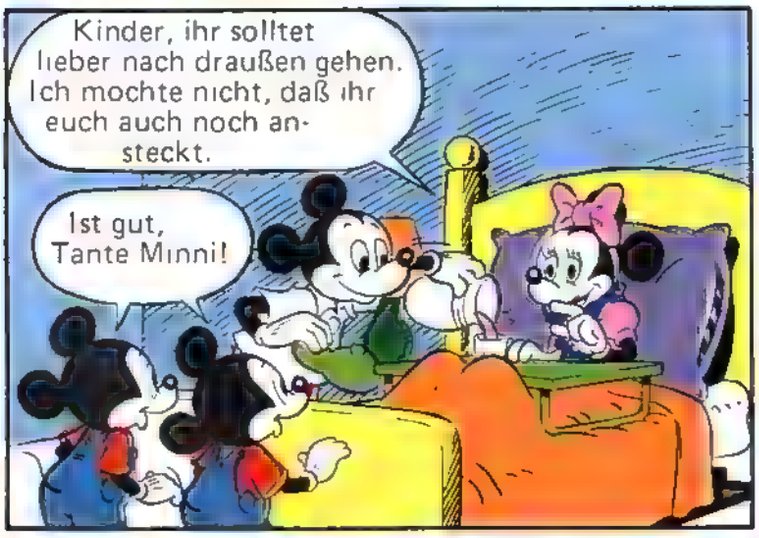

Außerdem brauche ich frische Milch und Eier natürlich!

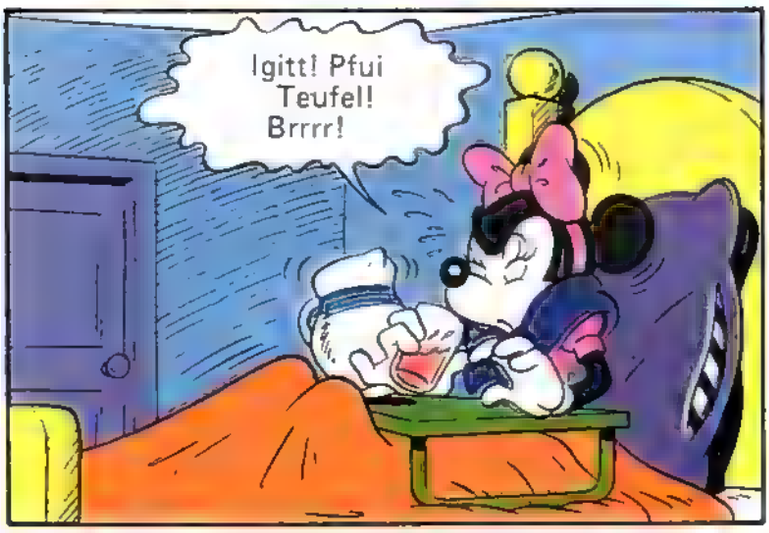
Und zum Schluß reibt man eine rohe Karotte in das Ganze!
SCHAB! SCHAB!

Jetzt alle Zutaten tüchtig verquirlen, bis es ein dicker Schaum wird.
WIRR! WIRR! WIRR!

Und zum Schluß kommt alles in den Backofen und wird erhitzt!
PLÄTSCHER!







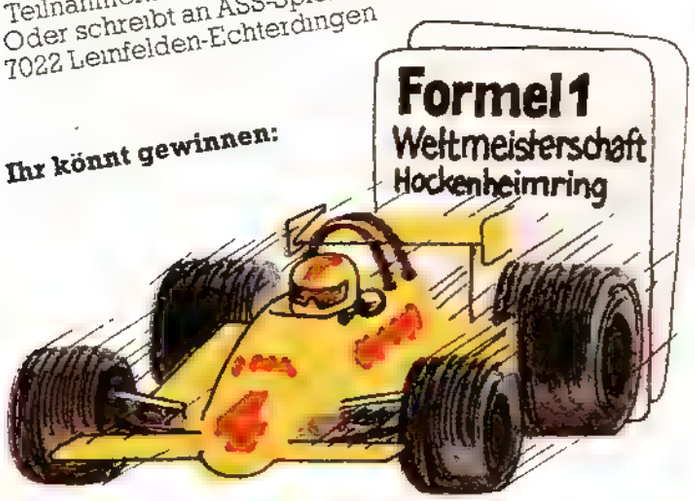
Fortsetzung auf Seite 19

Großes TOP ASS Preisausschreiben!

TOP ASS-Profis gesucht! Über 1000 Preise!

Hallo Kinder, sicher kennt Ihr TOP ASS! Die tollen Quartett-Spiele mit den heißen Rennwagen, rassigen Motorradern, den schnellen Flugzeugen und, und, und.
Klare Sache, TOP ASS-Profis wissen, daß es über 30 verschiedene TOP ASS-Quartette gibt. Zum Spielen und Sammeln.
Jeder kann TOP ASS-Profi werden. Schaut Euch mal die TOP ASS-Quartette bei Eurem Handler an. Dort bekommt Ihr auch die Teilnahmekarte zum großen Preisausschreiben für TOP ASS-Profis. Oder schreibt an ASS-Spiele, Kennwort TOP ASS, Postfach 100352, 7022 Leinfelden-Echterdingen

Ihr könnt gewinnen:



10 x je 2 Eintrittskarten. Formel-1-Weltmeisterschaft auf dem Hockenheimring.

Großer Preis von Deutschland am 8. 8. 82
Dazu für jeden Gewinner
200,– DM Taschengeld

10 Spitzen-Rennräder.

Schnittig, schnell, super.
Mit 10 Gangen!

1000 TOP ASS-Quartette.

Heiße Öfen, Klasse Schlitten, Flotte Flitzer,
Schwere Feuerstühle, Jets, Giganten der Luft ...

Gleich morgen die Teilnahmekarte besorgen!

SUPER-GEWINNSPIEL

Mickys Spiele-Aktion

Die letzte Chance auf keinen Fall verpassen!

Hauptpreis:
Traumreise nach Disney-World in Amerika
(für zwei Personen!)

Wer würde nicht gerne in einer Düsenmaschine ins sonnige Florida fliegen? – Es ist einfach märchenhaft, was man in dem weltberühmten, riesigen Vergnügungspark alles erleben und bewundern kann...

Aber auch die weiteren Gewinner dürfen sich freuen auf:
333 × 2 Kinokarten

Gute Aussichten für begeisterte Kinogänger! – Auf Kosten der MICKY MAUS besucht Ihr einen Film Eurer Wahl. Entweder gemeinsam mit einem guten Freund oder einer guten Freundin. Oder auch zweimal alleine. Ganz wie es Euch gefällt.

Und so nehmt Ihr am SUPER-GEWINNSPIEL teil:

Einfach den abgebildeten Teilnahmeschein ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 5. April 1982 (Datum des Poststempels) einsenden an:
Micky-Maus-Super-Gewinnspiel
Postfach 1215 · 7000 Stuttgart 1

Heute bringt Euch Eure MICKY MAUS den letzten Teilnahmeschein für das Super-Gewinnspiel! Im letzten und im vorletzten Heft war ja auch schon einer drin. Aber Ihr wißt ja: Bereits mit der Einsendung des Teilnahmescheins aus diesem Heft könnt Ihr einen Preis gewinnen. Denn es nimmt ja **jeder** eingesandte Teilnahmeschein an der Verlosung der Traumreise nach Disney-World und der Kinokarten teil. Das heißt natürlich auch: Wer zwei oder drei Teilnahmescheine einsendet, hat die doppelte oder dreifache Gewinnchance. Übrigens: Wer mehrere Teilnahmescheine auf einmal einschickt, hat natürlich Porto gespart.

Ja, und noch etwas: Wer aus irgendwelchen Gründen nicht im Besitz aller 3 Hefte sein sollte, in denen Teilnahmescheine enthalten sind, darf sich fehlende Teilnahmescheine selber malen. Natürlich müssen die nicht genauso aussehen wie die Originale. Es genügt, wenn Ihr draufschreibt „Teilnahmeschein für das Micky-Maus-Super-Gewinnspiel" und natürlich Euren Absender.

Viel Glück wünscht Euch
Eure
Micky Maus!

TEILNAHMESCHEIN

für das Super-Gewinnspiel in Eurer Micky Maus

Name _____
Vorname _____ Alter ____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Letzter Einsendetermin ist der 5. April 1982

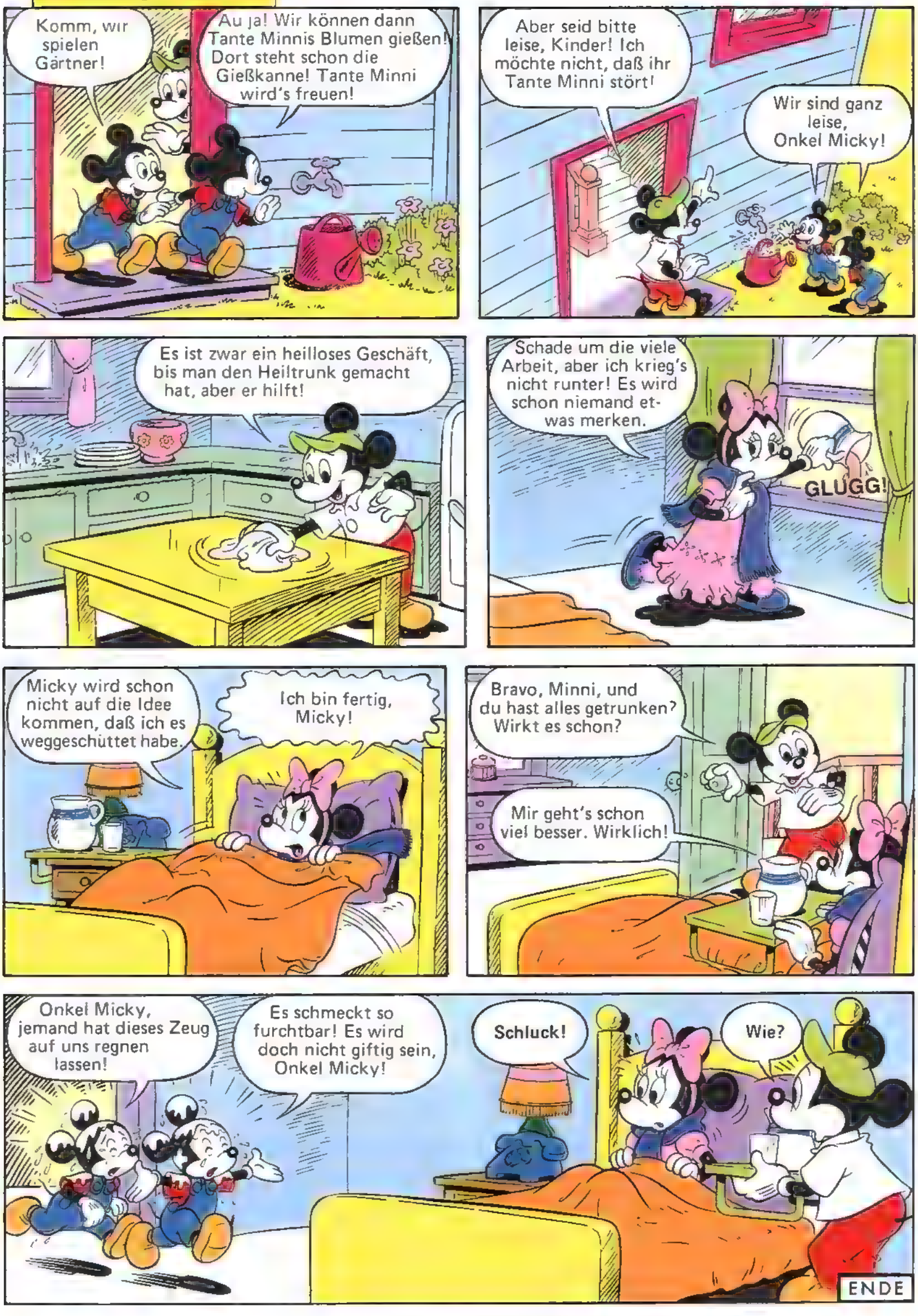
Bitte einsenden an:
Micky-Maus-Super-Gewinnspiel
Postfach 1215
7000 Stuttgart 1

Der Einsender dieses Scheins nimmt am Super-Gewinnspiel der Micky Maus teil.
Zu gewinnen sind eine Traumreise für zwei Personen nach Disney-World in Amerika und 333 × 2 Kinokarten.

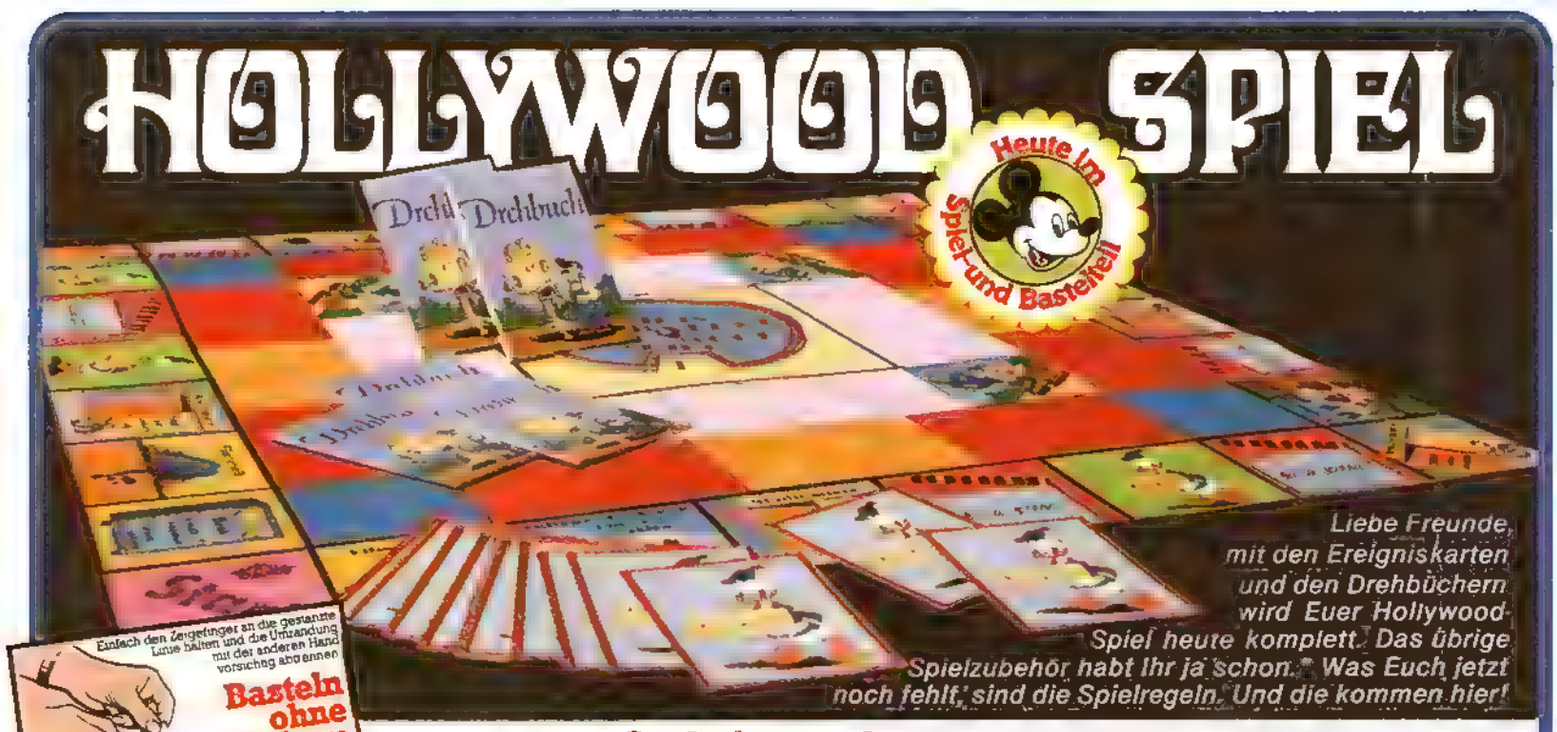
Werden mehr Teilnahmescheine eingesandt, als Gewinne ausgesetzt sind, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Ehapa Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

©WALT DISNEY PRODUCTIONS

Fortsetzung von Seite 16



HOLLYWOOD SPIEL



Liebe Freunde, mit den Ereigniskarten und den Drehbüchern wird Euer Hollywood-Spiel heute komplett. Das übrige Spielzubehör habt Ihr ja schon. Was Euch jetzt noch fehlt, sind die Spielregeln. Und die kommen hier!

Spielregeln

Achtung: Der erste Teil der Spielregeln war im letzten Heft! Und so geht's weiter:

Teil I: Die Drehrunde

Jeder Spieler startet vom Start-Feld aus mit einer Spielfigur. Es wird (mit einem Würfel) reihum gewürfelt und im Uhrzeigersinn gezogen.

Bedeutung der einzelnen Felder

Neue Szene

Jeder Spieler muß in der Drehrunde die drei Szenen seines Films entsprechend seinem Drehbuch abdrehen. Begonnen wird mit Szene 1. Diese Seite des Drehbuchs liegt also bei Spielbeginn oben. Kommt ein Spieler **auf** ein Feld „Neue Szene", blättert er sein Drehbuch weiter auf Seite 2. Beim nächsten Mal blättert er auf Szene 3. Und wenn er das dritte Mal auf „Neue Szene" kommt, ist für ihn die Drehrunde beendet (Näheres siehe unten).

Bank

Wer **auf oder über** dieses Feld kommt, kann einen Kredit bei der Bank aufnehmen. Bis zu welcher Höhe ein Spieler einen Kredit nehmen kann, richtet sich nach der Gesamtgage der von ihm verpflichteten Schauspieler:

* Bis 5000 T Gesamtgage kann 1 Kreditkarte in Anspruch genommen werden;
* bis 10 000 T Gesamtgage können 2 Kreditkarten in Anspruch genommen werden;
* über 10 000 T Gesamtgage können 3 Kreditkarten in Anspruch genommen werden.

Kommt ein Spieler, der bereits einen Kredit aufgenommen hat, wieder auf oder über das Bankfeld, muß er den auf der Kreditkarte angegebenen Zinsbetrag zahlen. Er kann außerdem seinen Kredit zurückzahlen oder einen weiteren aufnehmen (aber nur entsprechend der Gesamtgage seiner Schauspieler!).

Studiomiete

Wer **auf** eines dieser Felder kommt, muß 2000 T für Studiomiete bezahlen, vorausgesetzt, er dreht gerade im Studio (siehe Drehbuch!). Das Geld bekommt die Bank.

Außenaufnahmen

Wer **auf** eines dieser Felder kommt, muß 1000 T für Aufnahmen im Freien bezahlen, vorausgesetzt, er dreht gerade draußen. Das Geld bekommt die Bank.

Ereignis

Wer **auf** eines dieser Felder kommt, nimmt die oberste Ereigniskarte und führt die entsprechende Anweisung aus. Wer gerade im Studio (siehe Drehbuch) dreht und eine Ereigniskarte zieht, die sich auf die Außenaufnahmen bezieht (oder umgekehrt), braucht natürlich nichts zu tun.

Drehpause

Wer **auf** dieses Feld kommt, muß einmal aussetzen.

Ende der Drehrunde

Wenn ein Spieler zum dritten Mal auf ein Feld „Neue Szene" kommt, ist **für ihn** die Drehrunde beendet (siehe oben). **Er** beginnt jetzt mit der Einspielrunde. Es kann also durchaus sein, daß ein Teil der Spieler bereits in der Einspielrunde ist, während die anderen noch in der Drehrunde sind.

Teil II: Die Einspielrunde

Sobald ein Spieler alle drei Szenen abgedreht hat und damit für ihn die Einspielrunde beginnt, rückt er vor auf Start. In dieser Runde haben für ihn nur die Felder „Filmverleih" Bedeutung! Kommt er **auf oder über** eines dieser Felder, würfelt er ein zweites Mal und dreht dann die Scheibe in der Mitte des Spielplans um so viele Felder weiter, wie er Augen gewürfelt hat. Die nun sichtbare Zahl ist die Einspielquote. Mit dieser Zahl nimmt er die Gesamtgage seiner vier Schauspieler mal. Das Ergebnis ist der Einspielertrag, den die Bank an den Spieler zahlt.
Kommt der Spieler am Ende der Einspielrunde wieder auf oder über Start, beginnt für ihn eine neue Drehrunde. Er gibt seine vier Schauspieler ab, verpflichtet vier neue und beginnt, einen neuen Film zu drehen.

Spielende

Vor Beginn des Spiels wird festgelegt, wie lange gespielt wird, z. B. eine halbe oder eine ganze Stunde. Wer nach Ablauf der ausgemachten Zeit das meiste Geld hat, ist Sieger.
Kann ein Spieler trotz Kreditaufnahme seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr nachkommen, ist er pleite und scheidet aus!

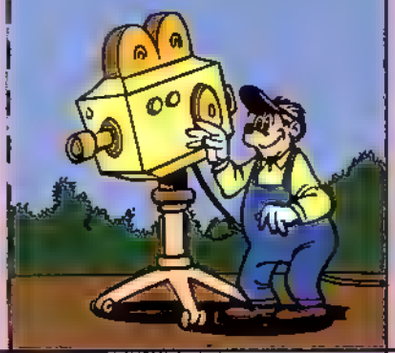
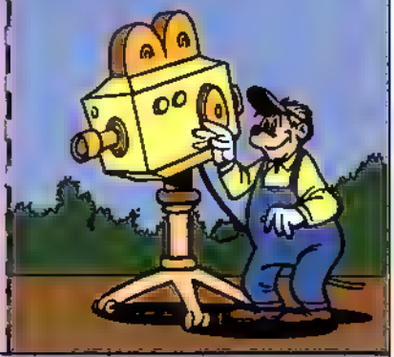
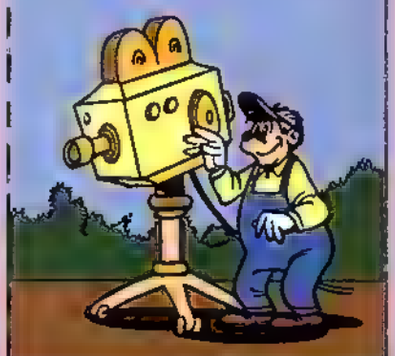
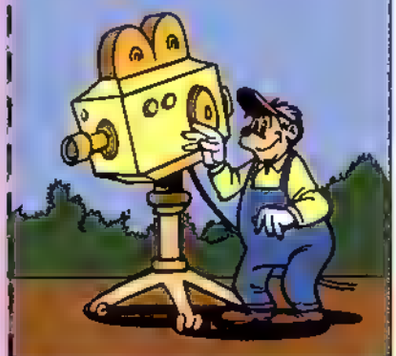
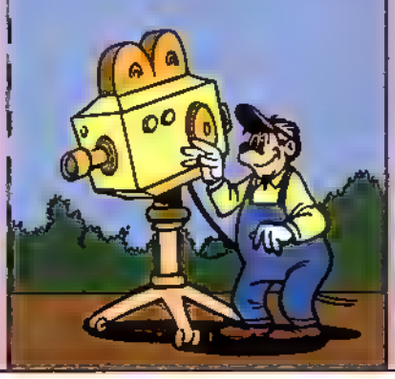
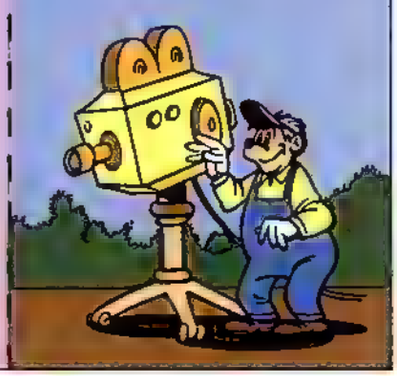
Im nächsten Heft findet Mickys Spiele-Aktion einen tollen Abschluß: Das Panzerknacker-Domino kommt zu Euch. Auf der Rückseite dieses Heftes könnt Ihr Euch das Spiel schon mal anschauen.

* Wem eine wichtige Micky Maus in der Sammlung fehlt, der kann sie mit einer Zahlkarte (DM 2,00 + Gebühr) nachbestellen. Adresse: Ehapa Verlag/Postfach 1215/7000 Stuttgart 1/Konto: 8855-707

Szene 1 außen	Szene 2 außen	Szene 1 außen	Szene 2 Studio
Szene 1 Studio	Szene 2 Studio	Szene 1 Studio	Szene 2 außen
Szene 1 außen	Szene 2 Studio	Szene 1 Studio	Szene 2 außen

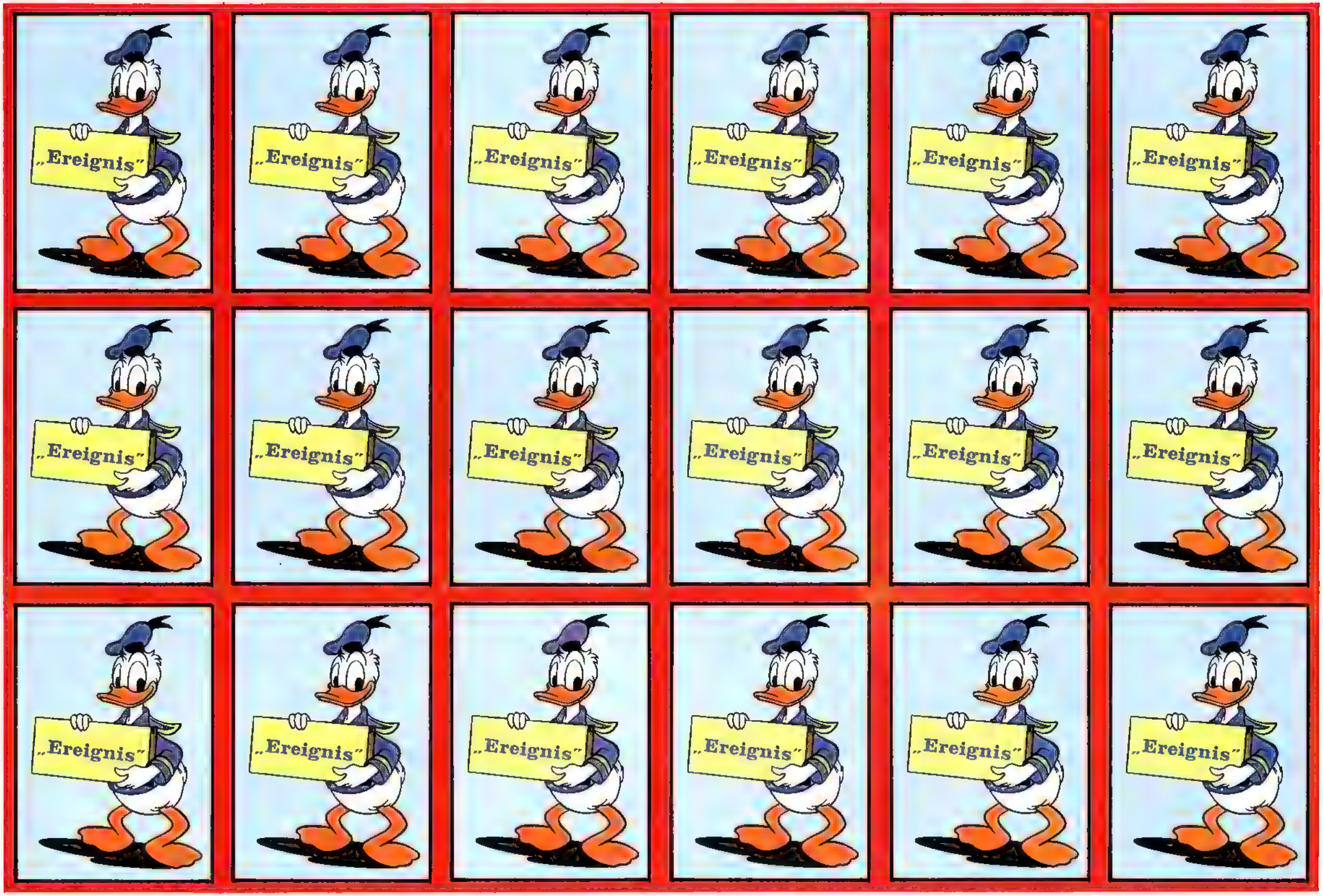
© Walt Disney Productions

Der Stuntman hat sich verletzt. Vorrükken auf Drehpause!	Die Dreharbeiten laufen hervorragend. Weiter auf Neue Szene!	Die Kamera ist defekt. Vorrücken auf Drehpause!

Szene 3 Studio	Drehbuch 	Szene 3 außen	Drehbuch 
Szene 3 außen	Drehbuch 	Szene 3 außen	Drehbuch 
Szene 3 Studio	Drehbuch 	Szene 3 Studio	Drehbuch 

creation Windisch

©Walt Disney Productions


„Ereignis"

Studio Beleuchtung im Studio hat Wackelkontakt. Du erhältst 1000 Taler Schadenersatz.	**Studio** Im Studio ist es furchtbar heiß. Das ganze Team ist völlig fertig. Vorrücken auf Drehpause!	**Studio** Die Klimaanlage im Studio ist ausgefallen. Du bekommst als Entschädigung 1000 Taler.	**Studio** Die Studiomikrophone sind ausgefallen. Vorrücken auf Drehpause!	**Studio** Die Aufbauten im Studio sind noch nicht fertig. Vorrücken auf Drehpause!	**Außen** Die Außenaufnahmen laufen besser als geplant. Du bekommst 2000 Taler von der Kasse erstattet.
Außen Die frische Luft tut allen Schauspielern gut. Alle sind gesund. Du sparst 3000 Taler und bekommst diese von der Kasse.	**Außen** Das Wetter zeigt sich von seiner besten Seite. Vorrücken auf Neue Szene!	**Außen** Die Sonne brennt wie Feuer vom Himmel. Dir entstehen 1000 Taler Zusatzkosten für Getränke.	**Außen** Ein Gewitter unterbricht die Dreharbeiten. Vorrücken auf Drehpause!	Ein großer Disney-Fan beteiligt sich an Deinem Film und schenkt Dir 5000 Taler.	Der Kameramann hat die falsche Filmrolle eingelegt. Letzte Szene nochmals drehen!
Der Hauptdarsteller gibt Autogrammstunden und ist ab sofort 5000 Taler mehr wert. (Wichtig für Einspielrunde!)	Dein Hauptdarsteller spielt verrückt. Letzte Szene nochmals drehen!	Die Bank verzichtet auf die gesamte Rückzahlung Deines Kredits. Kreditkarten zurück an Bank!	Deine Schauspieler verzichten zu Gunsten wohltätiger Zwecke auf ihre Gage. Du erhältst die gesamte Summe zurück.	Der Wert Deiner Schauspieler ist um je 1000 Taler gestiegen. (Wichtig für Einspielrunde!)	Du bist ein erstklassiger Disney-Regisseur und erhältst bei Spielende den begehrten Disney-Oskar sowie 10000 Taler aus der Kasse.

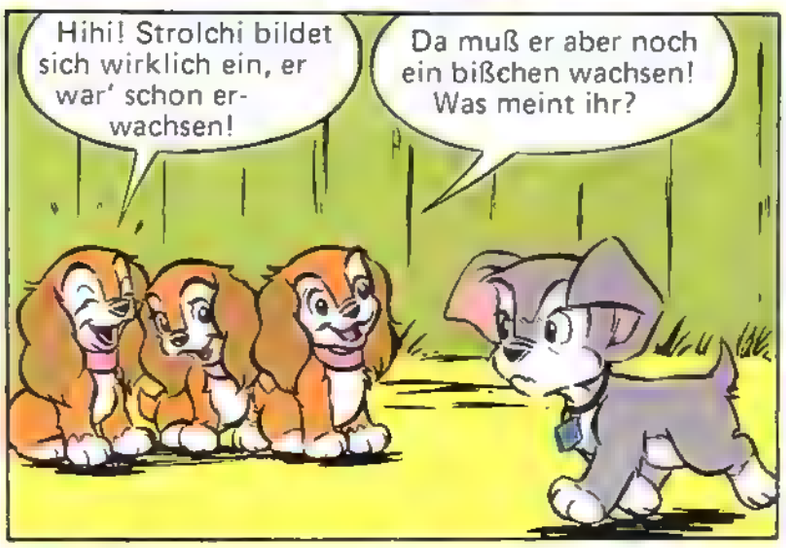
Walt Disneys

STROLCHI

Klein muß man sein

Och, bitte, Vati!
Du hast gehört, was dein Vater gesagt hat, Strolchi! Wenn du groß bist, darfst du auch mit.

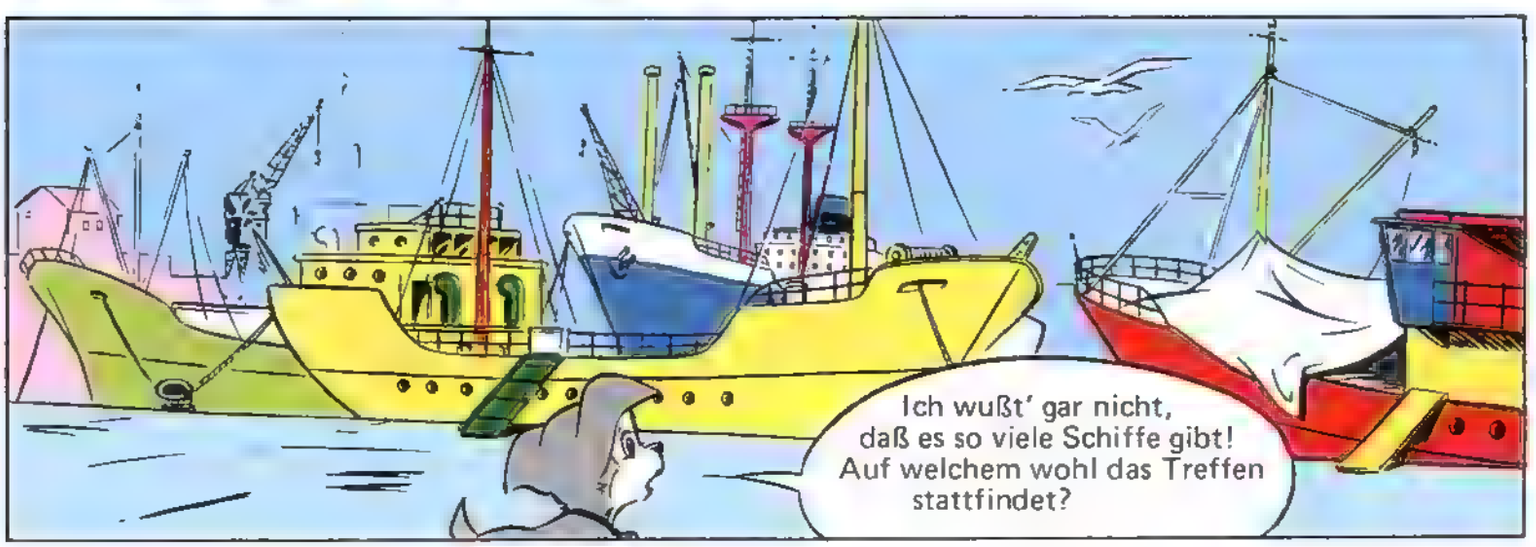
Wiedersehn, Lieber! Und amüsier dich gut!
Werd' ich! Bis später!

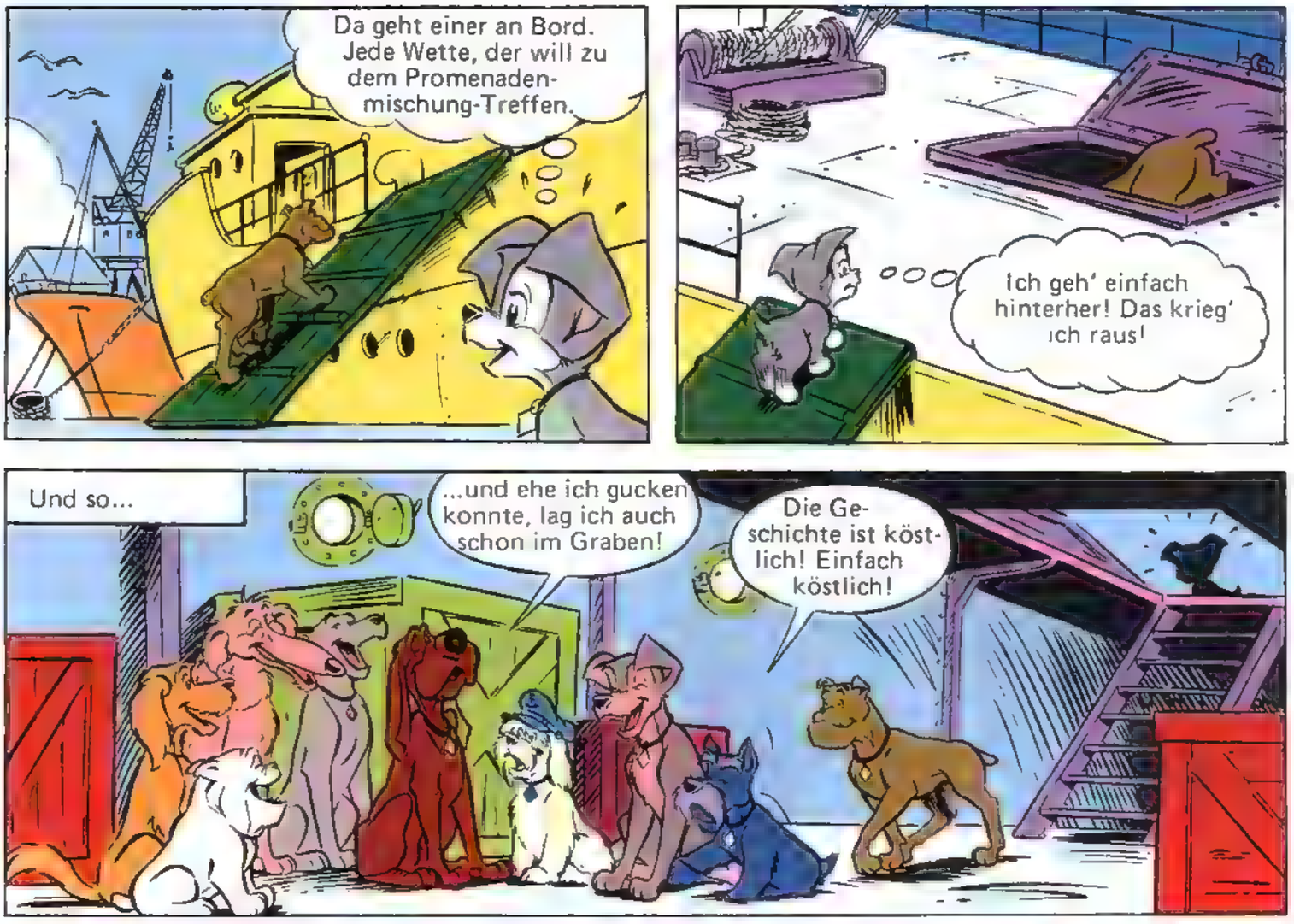

Hihi! Strolchi bildet sich wirklich ein, er war' schon erwachsen!
Da muß er aber noch ein bißchen wachsen! Was meint ihr?

Blöde Mädchen! Männer müssen sich ab und zu treffen und Erfahrungen austauschen. Haben ja keine Ahnung!

Aber ich! Mir würde so was viel bedeuten!

Ich lauf' Vati einfach nach und lausch' ein bißchen. Er braucht's ja nicht zu wissen.


Ich wußt' gar nicht, daß es so viele Schiffe gibt! Auf welchem wohl das Treffen stattfindet?



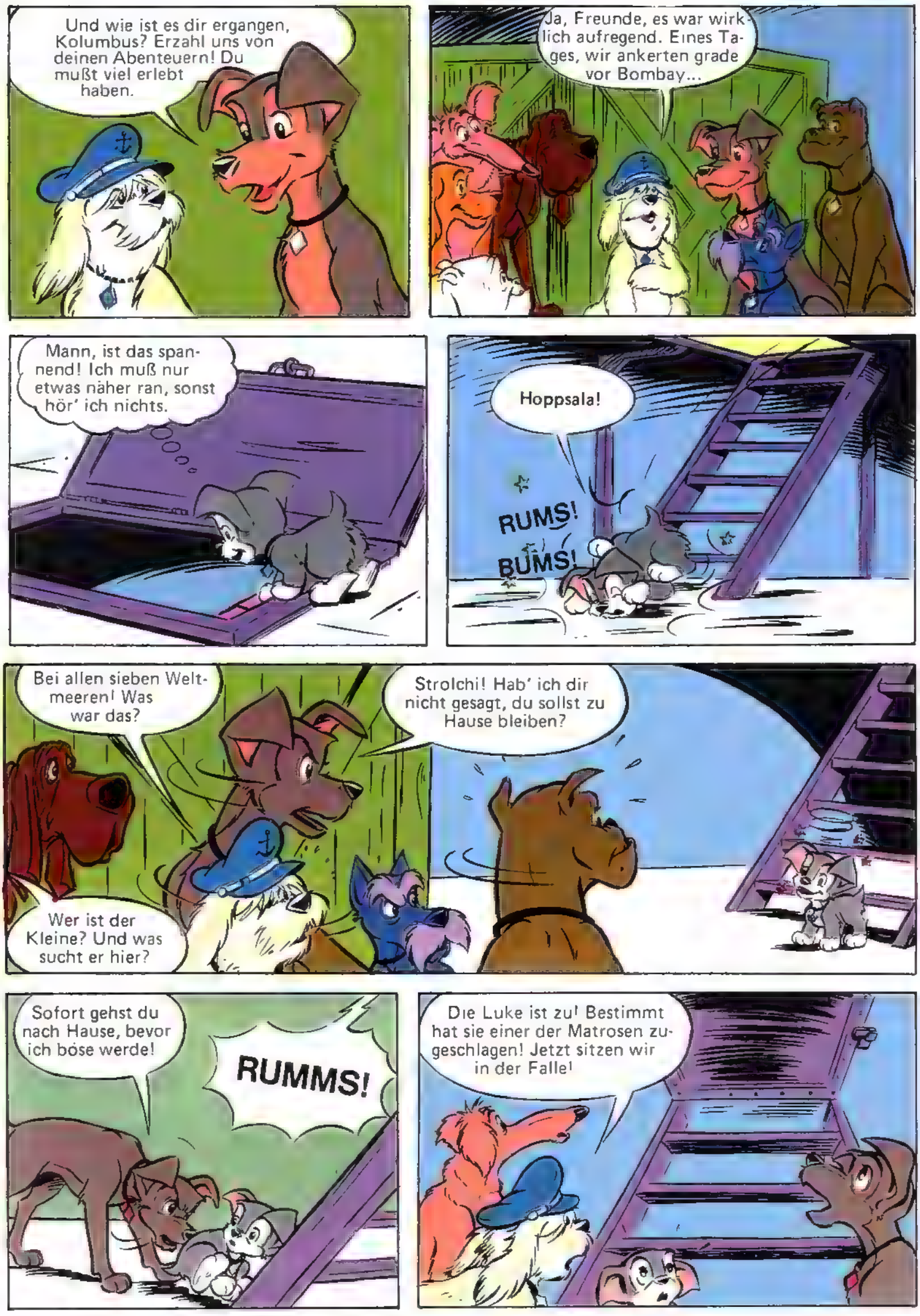
© Walt Disney Productions

„In diesem Anzug – das ist klar – sind wir das schönste Sportler-Paar. (Vor allem rechts, der junge Held, höchst angenehm in's Auge fällt.)"

Trainingsanzug
„Uwe Seeler Junior de Luxe"
DM 90,– Gr. 116–134
DM 95,– Gr. 140–158
DM 99,– Gr. 164–176
Unverbindliche Preisempfehlungen

Weitere adidas-Artikel gibt's beim Sportfachhandel und in den Sportabteilungen der Warenhäuser

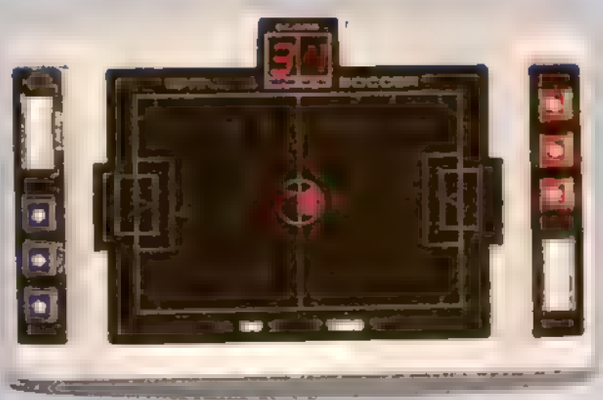
Die Weltmarke mit den 3 Streifen adidas


Und wie ist es dir ergangen, Kolumbus? Erzahl uns von deinen Abenteuern! Du mußt viel erlebt haben.
Ja, Freunde, es war wirklich aufregend. Eines Tages, wir ankerten grade vor Bombay...
Mann, ist das spannend! Ich muß nur etwas näher ran, sonst hör' ich nichts.
Hoppsala!
RUMS!
BUMS!
Bei allen sieben Weltmeeren! Was war das?
Strolchi! Hab' ich dir nicht gesagt, du sollst zu Hause bleiben?
Wer ist der Kleine? Und was sucht er hier?
Sofort gehst du nach Hause, bevor ich böse werde!
RUMMS!
Die Luke ist zu! Bestimmt hat sie einer der Matrosen zugeschlagen! Jetzt sitzen wir in der Falle!

Tomy's Electric- und Electronic Spielideen

World Cup Fußball

Für die Weltmeisterschaft. Zuhause. Ihr könnt echte Spielzüge durchführen. Zu zweit oder allein. Da wird der Bundestrainer aber gucken.



Pinngg Ball Flipper

Das ist unser Pinngg Ball Flipper zum auf den Tisch stellen. Der arbeitet wie ein Großer. Da surrts, blitzts und klingelts wie im Spielsalon.

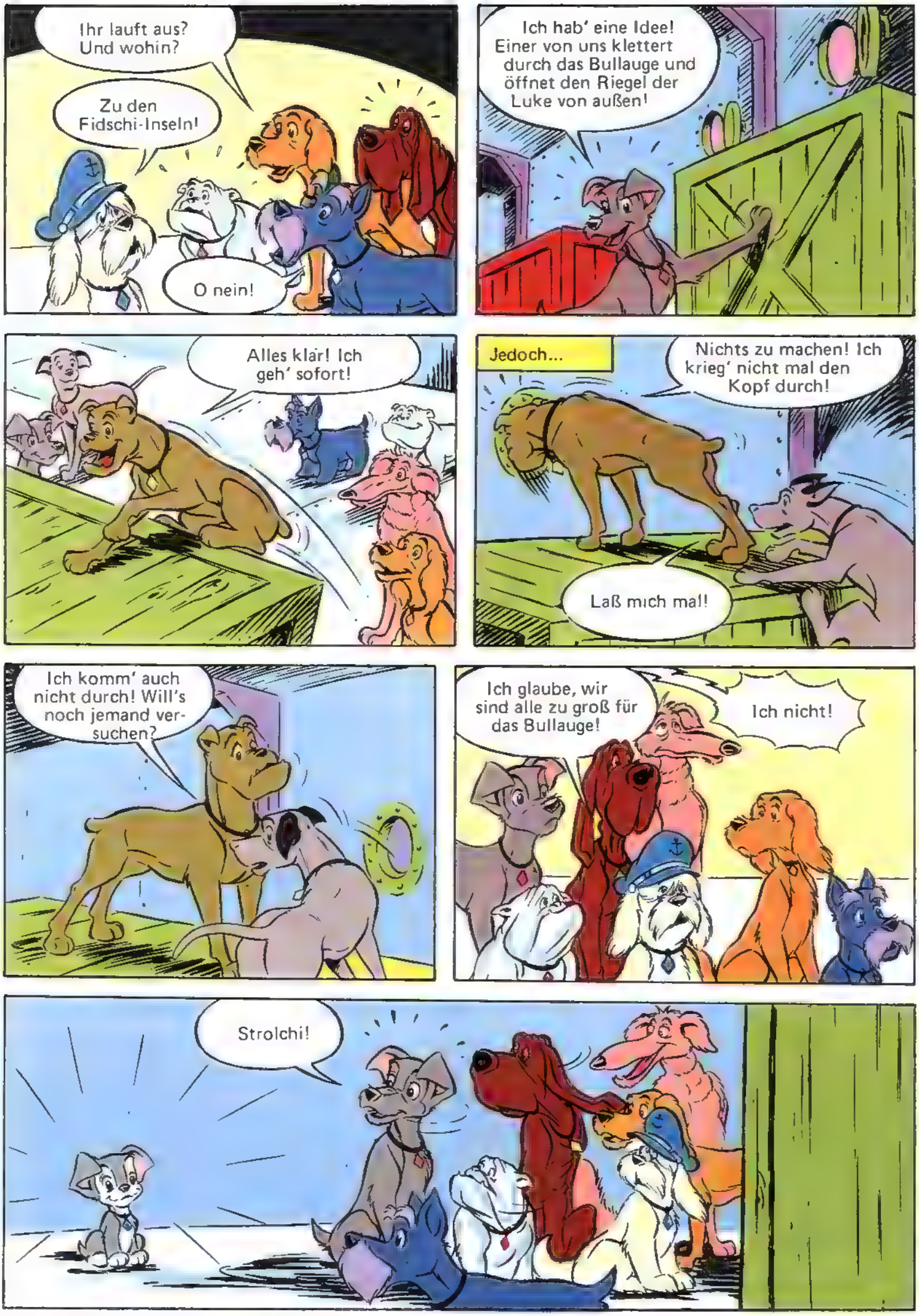
Terra Kit

Vorsicht! Invasion aus dem Weltraum. Die UFO'S kommen. Schnell reagieren und die Situation ist wieder voll in Eurer Hand.

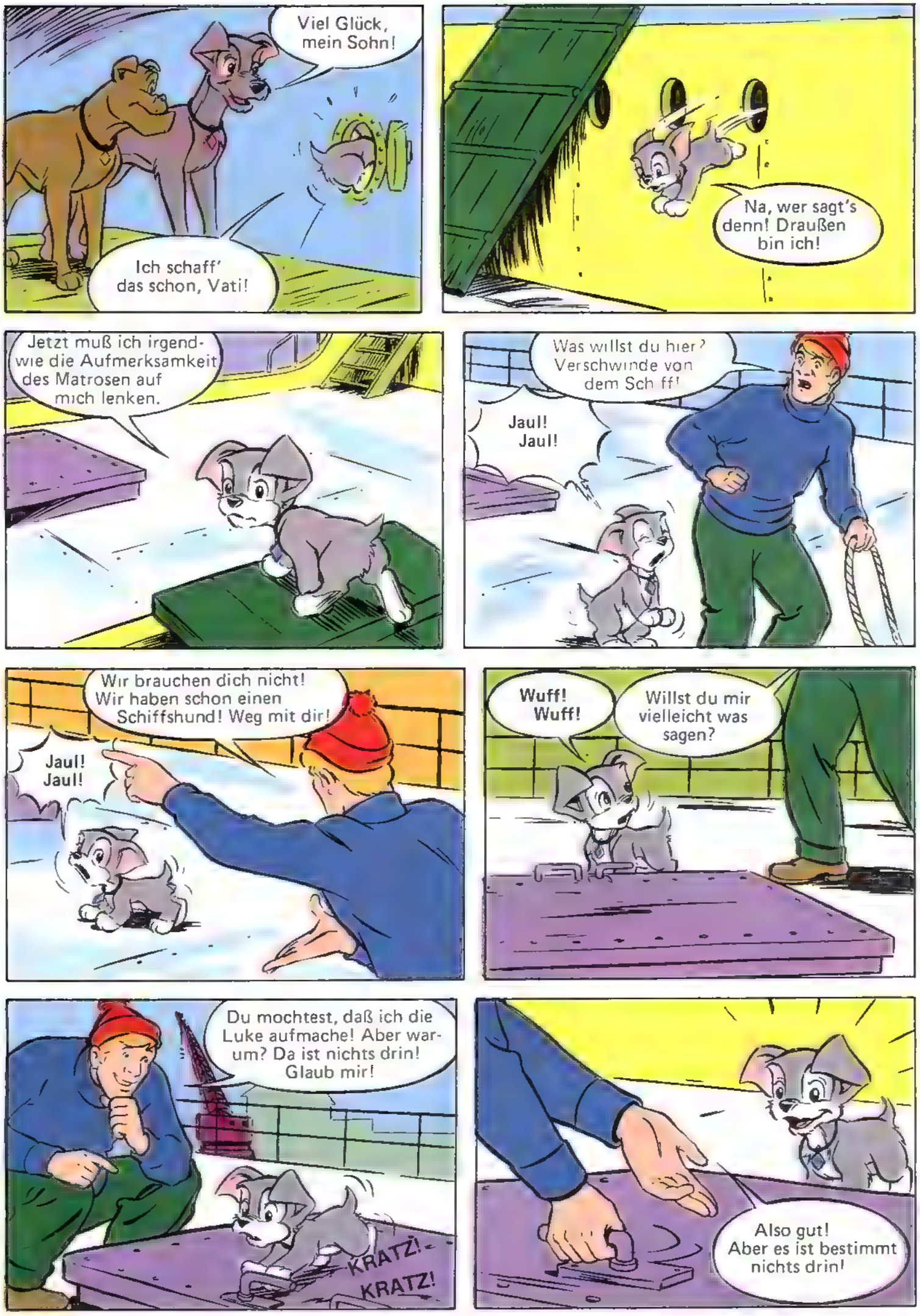
Auch in der Schweiz und in Österreich erhältlich.

TOMY

Spielideen mit Qualität

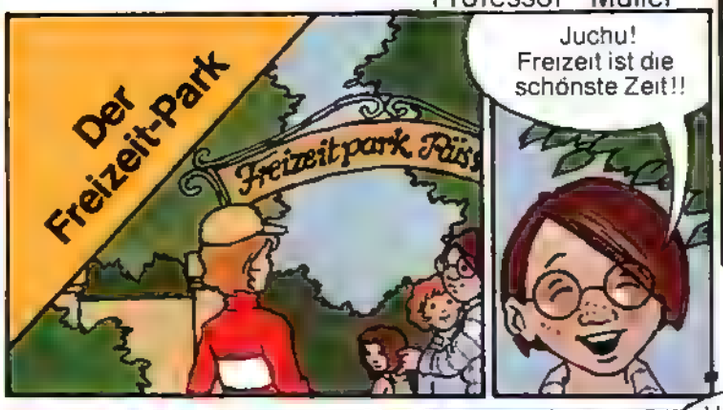


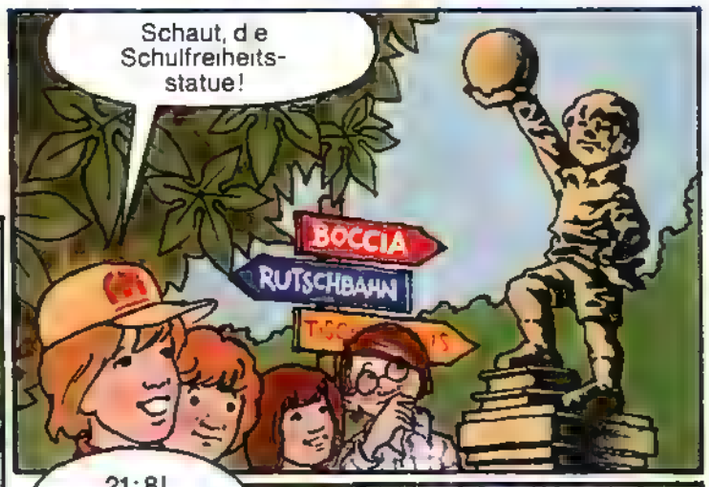
Einpersonen-Kombinationsspiel


Viel Glück, mein Sohn!
Ich schaff' das schon, Vati!
Na, wer sagt's denn! Draußen bin ich!
Jetzt muß ich irgendwie die Aufmerksamkeit des Matrosen auf mich lenken.
Was willst du hier? Verschwinde von dem Sch ff!
Jaul! Jaul!
Wir brauchen dich nicht! Wir haben schon einen Schiffshund! Weg mit dir!
Jaul! Jaul!
Wuff! Wuff!
Willst du mir vielleicht was sagen?
Du mochtest, daß ich die Luke aufmache! Aber warum? Da ist nichts drin! Glaub mir!
KRATZ! KRATZ!
Also gut! Aber es ist bestimmt nichts drin!

Komm, Strolchi! Nichts wie runter von dem Schiff!
Danke schön auch, Strolchi!
Der Junge ist goldrichtig! Prima hast du das gemacht! Danke!
Ups!
Kolumbus, du sollst doch deine Freunde nicht an Bord bringen! Das weißt du ganz genau!
Und...
Ich möchte nur zu gern wissen, wo Strolchi ist.
Vati ist auch noch nicht da!
Da kommen sie!
Strolchi, wo bist du gewesen? Antworte mir!
Das kann ich dir besser erklären, Susi! Er war mit auf unserem Treffen!
Strolchi!?
Er ist vielleicht noch nicht groß genug, aber man kann nicht fruh genug damit anfangen.
Klein, aber oho! Was?
ENDE

Der Club der roten Elefanten





Superleichte PU-Sohle, gelenkbeweglich, naturliches elefanten T 3-Fußbett, Lederdecksohle, Lederfutter. WMS, Sanitized® 6 Monate Garantie

elefanten LIBERO® – einfach stark.

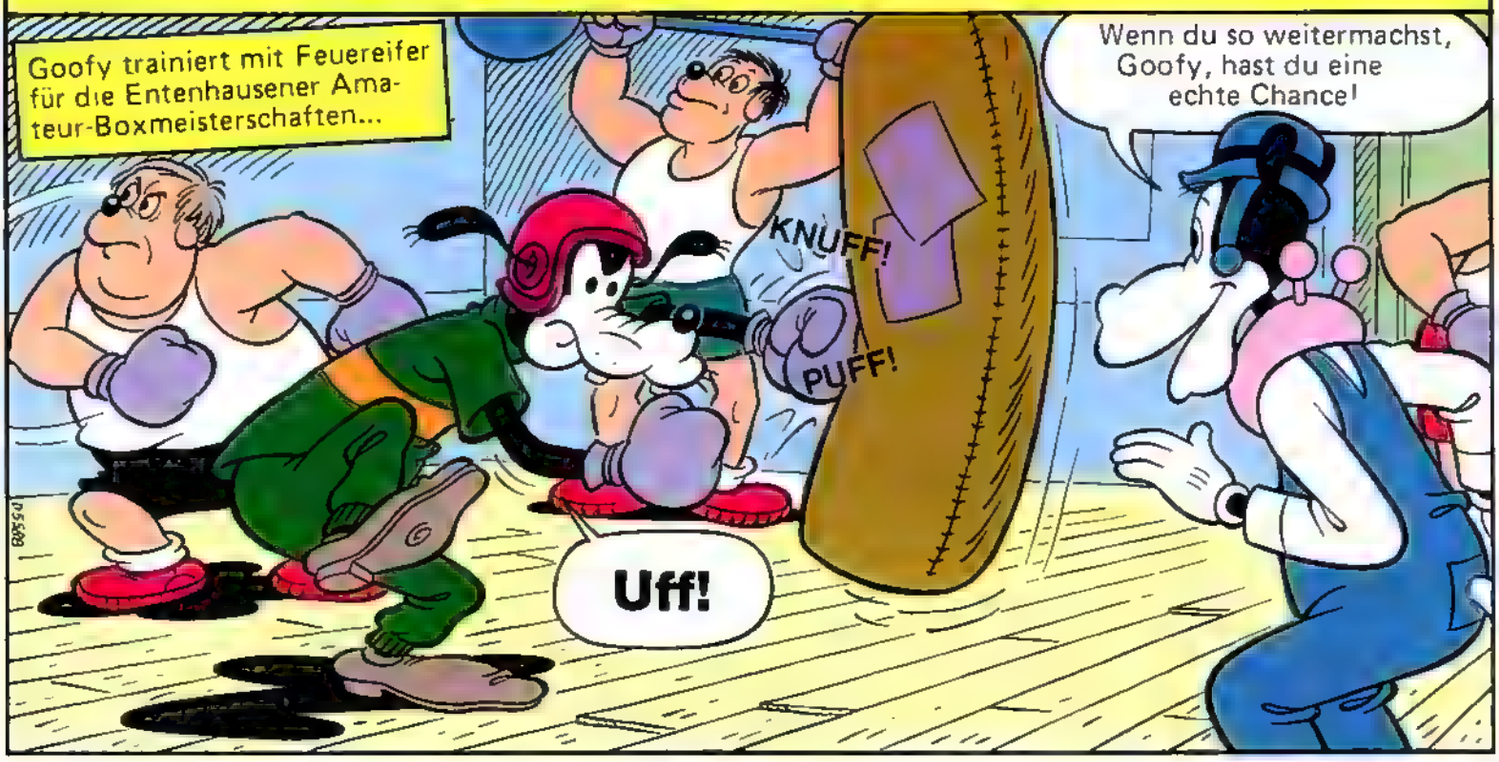
elefanten

* elefanten verlost 82 signierte Bälle des Deutschen Fußballmeisters '82. Holt Euch die Teilnahmekarten im Schuh-Fachgeschäft oder fordert sie einfach bei elefanten-Schuh GmbH, Postfach 1320, 4190 Kleve, an

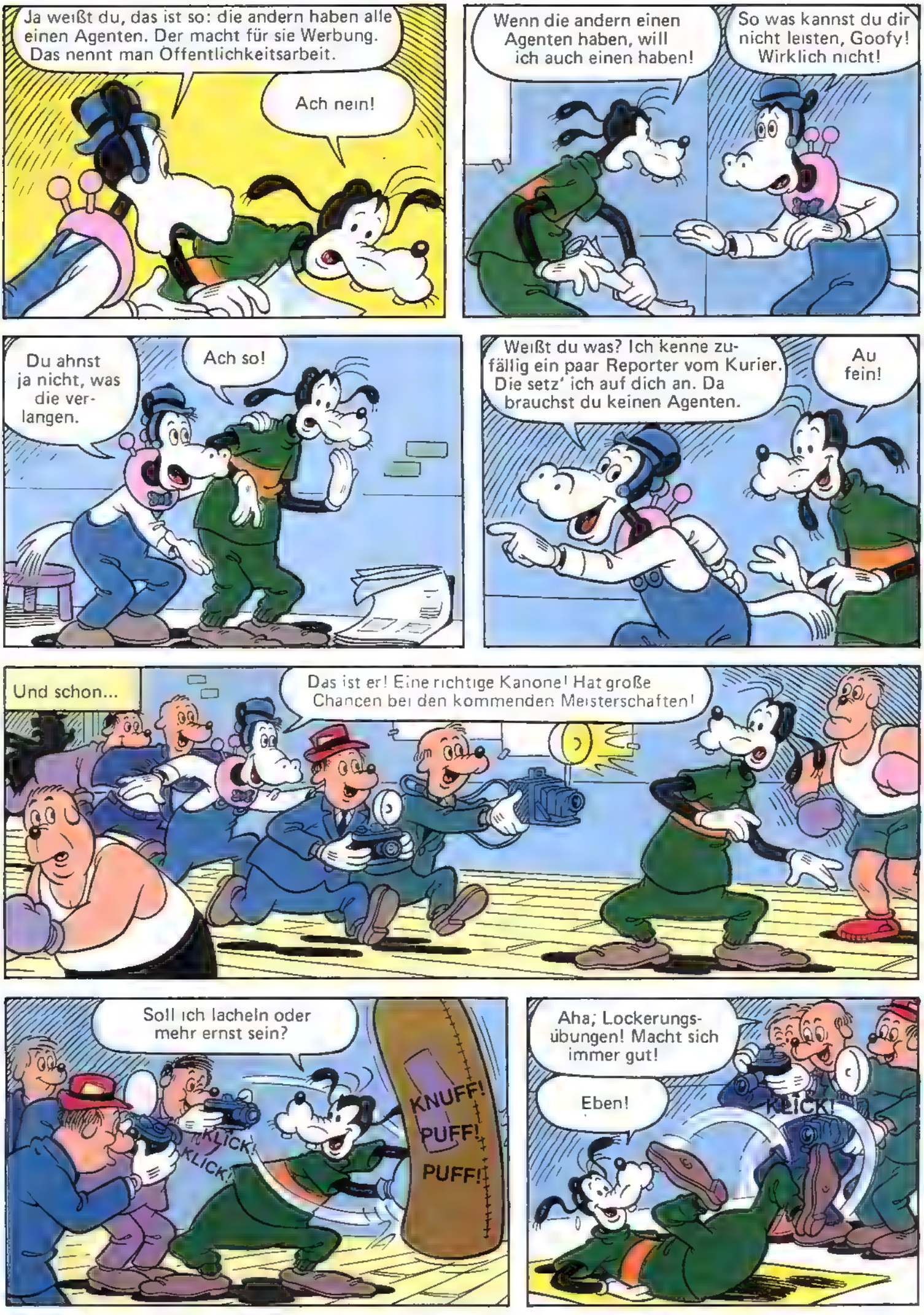
Walt Disneys

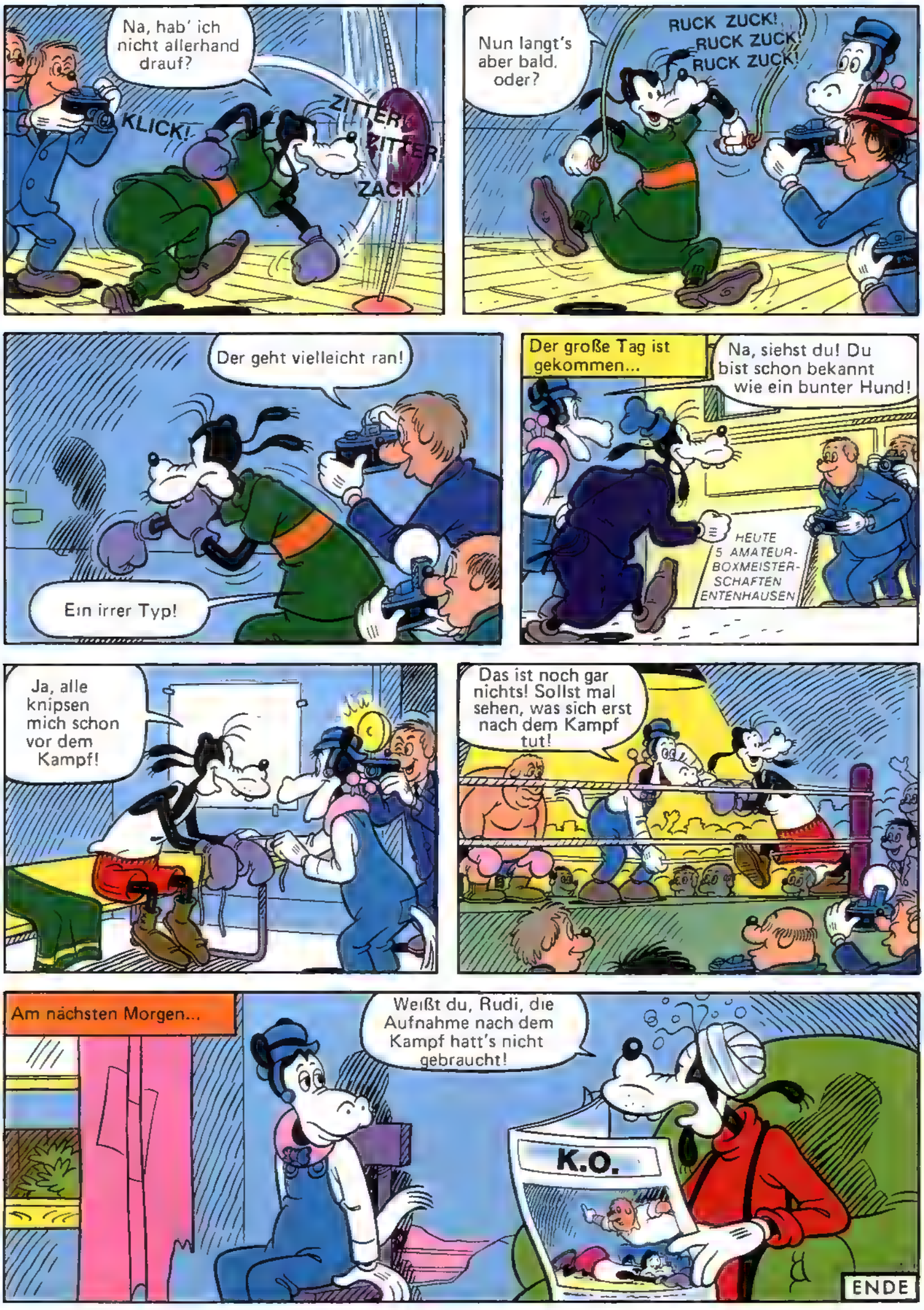
GOOFY

Öffentlichkeitsarbeit

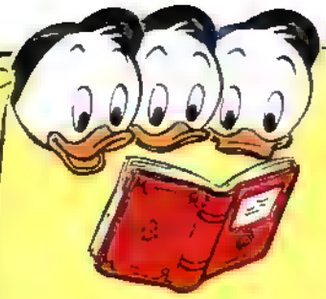


...die nächste MICKY MAUS bringt Euch das


Ja weißt du, das ist so: die andern haben alle einen Agenten. Der macht für sie Werbung. Das nennt man Öffentlichkeitsarbeit.
Ach nein!
Wenn die andern einen Agenten haben, will ich auch einen haben!
So was kannst du dir nicht leisten, Goofy! Wirklich nicht!
Du ahnst ja nicht, was die verlangen.
Ach so!
Weißt du was? Ich kenne zufällig ein paar Reporter vom Kurier. Die setz' ich auf dich an. Da brauchst du keinen Agenten.
Au fein!
Und schon...
Das ist er! Eine richtige Kanone! Hat große Chancen bei den kommenden Meisterschaften!
Soll ich lächeln oder mehr ernst sein?
KLICK! KLICK!
KNUFF! PUFF! PUFF!
Aha; Lockerungsübungen! Macht sich immer gut!
Eben!
KLICK!



Einpersonen-Kombinationsspiel



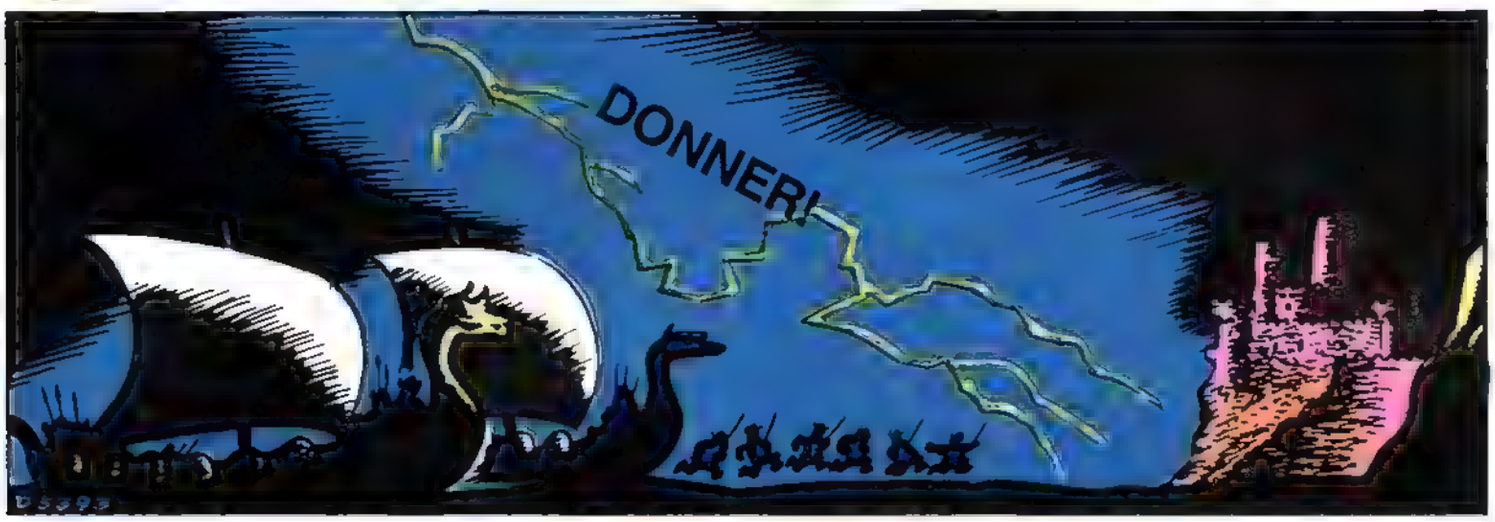
Walt Disneys

DONALD DUCK

Sir Donnibold von Duckenburgh und die wilden Wikinger
Eine Geschichte aus uralter Zeit

Fortsetzung aus Heft 12/82

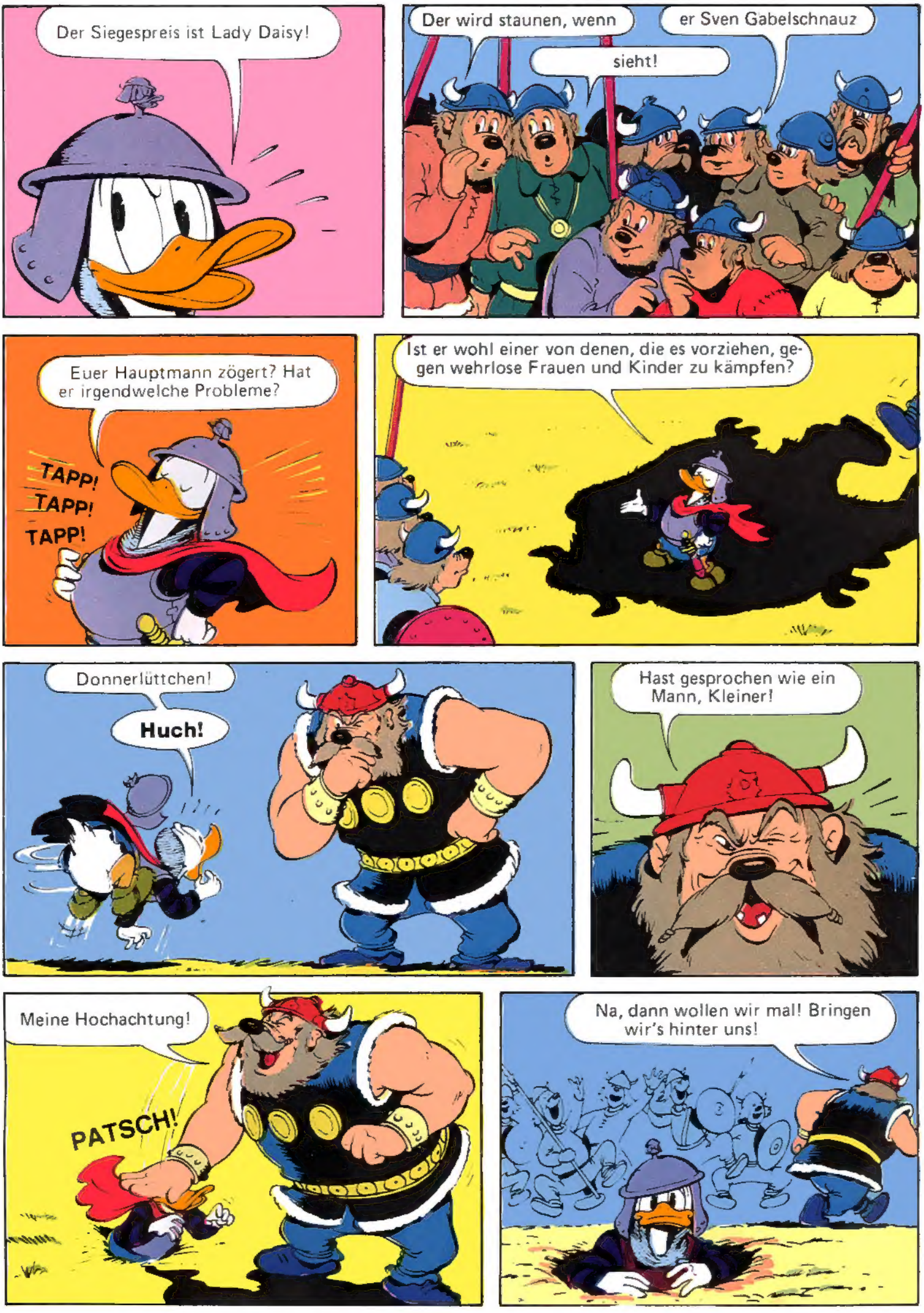
Tick, Trick und Track lesen in einem Buch schottischer Heldensagen die Geschichte von Sir Donnibold, Strandgraf auf Duckenburgh, der eines Nachts von der Dame seines Herzens durch Boten gebeten wurde, sofort ihr undichtes Strohdach zu reparieren. Er eilte trotz Regen und Sturm sofort zu ihr, ohne zu ahnen, daß zur gleichen Zeit die Wikinger mit ihren schnellen Schiffen ganz in der Nähe gelandet waren



...die nächste MICKY MAUS bringt Euch das

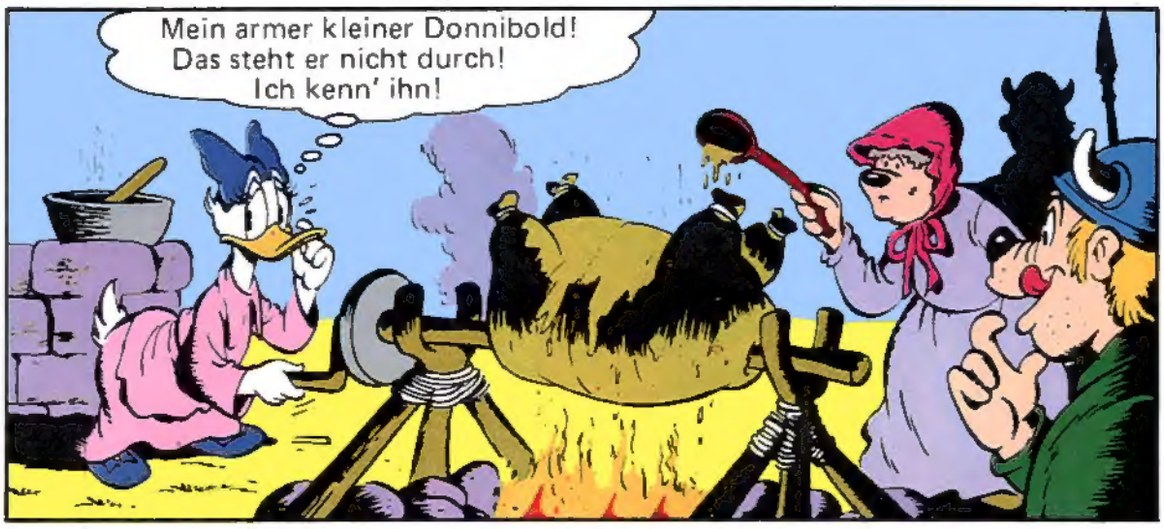
„Doch die Hoffnung trog..."
Au weia!
Das waren die Wikinger! Immer müssen sie gleich alles ruinieren!
Daisykind, wo bist du?
Sie ist nicht da! Was hat man ihr angetan?
Geraubt hat man sie! So was tut ein feiner Mann nicht!
Wohin, Chef?
Mir nach!
„Kurz danach..."
Da! Das Zeltlager!
Seh' ich selber!

Ihr Mädchenräuber, ihr schändlichen!
Eine Staubwolke, Olaf! Was ist das nun wieder?
Keine Ahnung!
SCHWUPP!
SCHWUPP!
WUPP!
„Die Wikinger staunten gewaltig..."
Jetzt red' ich! Und ich sage, ihr seid gemeine Gesellen, bösartige Brandstifter und miese Mordbuben!
Ich, Sir Donnibold, Strandgraf auf Duckenburgh...
...fordere euren Hauptmann zum Zweikampf heraus! Mann gegen Mann!



für Nachwuchs-Kommissare...

„Lady Daisy, die zusammen mit anderen Gefangenen gezwungen war, niedere Küchendienste zu verrichten, hörte bangen Herzens, daß sich die beiden Recken zum Zweikampf rüsteten..."



Fortsetzung im nächsten Heft

Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!

© Walt Disney Productions

Gemein hereingelegt!

Ahnungslos fallen Donald und Dussel auf den Trick eines Unbekannten herein und stehen plötzlich als Gauner da...

Walt Disneys **Donald Duck** Nr. 198

Cap und Capper besonders preiswert

Nach der bereits erschienenen Album-Ausgabe gibt es das großartige Disney-Filmerlebnis jetzt als preisgünstiges Film-Sonderheft, das sich jeder leisten kann!

ZWEI FREUNDE AUF ACHT PFOTEN
Cap und Capper

Ständig auf der Flucht...

...sind Micky und Goofy vor grimmigen Kriegerhorden und wilden Tieren. Außerdem erlebt Ihr ein aufregendes Wagenrennen in einer römischen Arena und andere spannende Abenteuer.

Walt Disneys **LUSTIGES TASCHENBUCH** Nr. 80

Das erste große ZORRO-Album!

Ausgesucht spannende Abenteuer.
Wirkungsvolle Großabbildungen.
Jetzt ist es noch im Zeitschriftenhandel!

ZORRO Nr. 1

Zweifelhafte Typen...

...treiben auf der Papageieninsel ihr Unwesen. Da macht sich Micky auf, um der Sache mutig auf den Grund zu gehen.

Dieses und andere spannende Abenteuer erlebt Ihr in

Nr. 46

Walt Disneys **Donald Duck**

2. AUFLAGE Wegen des großen Erfolges

Gedächtnis verloren!

Ein Storch ist über dem Hundert-Morgen-Wald abgestürzt. Nun kann sich der ärmste an nichts mehr erinnern; weder woher er kam, noch wohin er wollte...

Puuh und seine Freunde erleben am laufenden Band die unglaublichsten Sachen.

Nr. 2

WINNIE PUUH

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler

Nächste Woche in Eurer Micky Maus

Panzer-knacker-Domino

Einpersonen-Kombinationsspiel für Nachwuchs-Kommissare: Ideal für alle, die gern knobeln und kombinieren. Hier geht es darum, durch geschicktes Auslegen der verschiedenen Fang-Karten die Panzerknacker einzusperren. Jedes Spiel verläuft anders, ist immer wieder neu, immer wieder spannend!

Wieder garantiert gutes und schnelles Gelingen!
Alles Fertigteile, Schere überflüssig. Einfach herausbrechen, zusammenkleben und losspielen!

In der neuen Micky Maus gelingt Donald als Sir Donnibald etwas Unglaubliches...

Und Detektiv Micky hat mal wieder einen spannenden Kriminalfall zu lösen...

Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!